
ZELDA: OCA[illegible]F TIME E URA ZELDA PARA GAMECUBE!
Nintendo®
CONRAD EDITORA
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
52
Dez/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
NATAL RECHEADO!
Harry Potter
O Senhor dos Anéis
Tony Hawk 4
Resident Evil Ø
invasão
METROID
Cobertura completa em 18 páginas!
•Tudo sobre a série
•Prime: o jogo nota 10
•Fusion: o melhor jogo do GBA detonado 100%
ISSN 1516-1892

Estamos dando a nossa contribuição para fazer alguém feliz neste Natal.

(Caso você ainda não tenha percebido, estamos falando

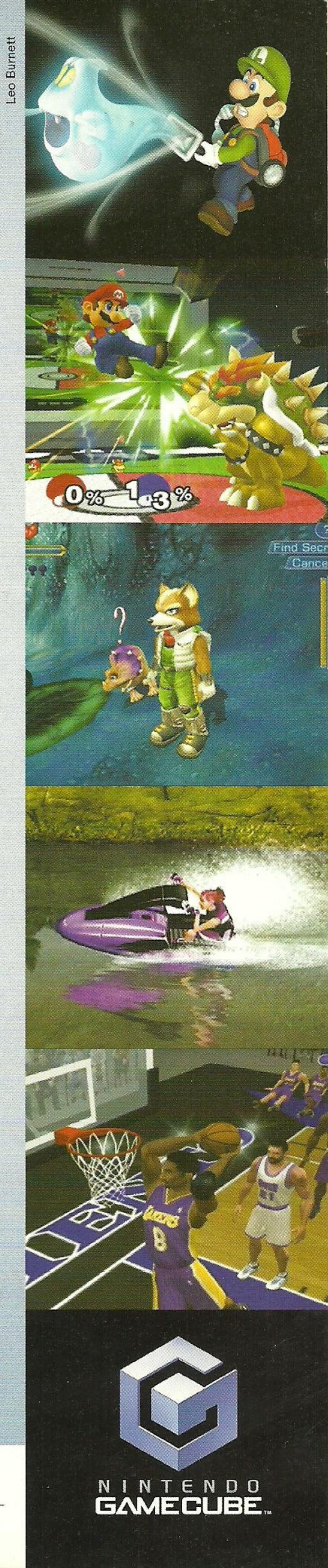
*Preço sugerido à vista. Consulte as condições de pagamento em nossas revendas.




Onde encontrar: Americanas.com, Angelone, Blockbuster, Bompreço, Carrefour, Casa & Vídeo, Eletro, Extra, Fast Shop, fnac, Import Express,

do seu filho.)




**Processador de 128bit e 485MHz.**

Maior rapidez de processamento.

Gráficos e som de última geração.

**1 ano de garantia.**

**Manual em português.**

**Assistência técnica Gradiente.**

**Agora é a sua vez.**

Lojas Americanas, Lojas Colombo, Magazine Luiza, Ponto Frio, RiHappy, Submarino.com e Wal-Mart.

**Serviço de Atendimento ao Consumidor: 3814-8234 www.nintendo.com.br**

# EDITORIAL

Como é boa a sensação de tirar uma nota dez na escola, não é mesmo? Tudo perfeito, sem sequer um meio certo e a satisfação de dever cumprido. E é assim mesmo que Samus Aran está se sentindo neste momento. A heroína só precisou de uma aparição no console 8-bit da Nintendo, outra no portátil Game Boy e logo se consagrou na geração seguinte, o Super NES. Metroid ficou quase dez anos sem ter um título lançado e passou em branco na geração 64.

Agora, Metroid Prime vem para premiar os adoradores da Nintendo, fãs fiéis, que acreditam nessa empresa de tradição. A concorrência está aí e é forte, não podemos negar, mas não fique achando que a Big N marca bobeira. Essa árvore sábia ainda tem muitos frutos suculentos para nos oferecer.

Na história desta revista, apenas duas outras notas dez foram dadas: Zelda: Ocarina of Time e Perfect Dark. Isso é a prova de que Prime é mesmo um game de primeira grandeza. É uma experiência indescritível, engrandecida pelo talento de Eduardo Trivella ao escrever a matéria de capa.

E não pense que a versão portátil fica para trás. Para se ter uma idéia, os programadores das versões antigas do jogo foram chamados para realizar mais essa obra-prima. Fusion se encarrega de levar você a uma viagem de volta no tempo, até as origens da jogabilidade, visual e desafio que resultaram no sucesso da série. Metroid já tem seu nome registrado na história dos games.

E como já era de se esperar, a edição de dezembro é a mais quente do ano. É tanta estrela em nossas páginas que a revista está parecendo a Via-Láctea. Saca só o calibre dos games: O Senhor dos Anéis – um Preview dos três jogos para consoles Nintendo –, Harry Potter e a Câmara Secreta, Tony Hawk's Pro Skater 4, Resident Evil Ø, Kelly Slater's Pro Surfer e a história da Activision.

É isso aí! E em nome da equipe NW eu quero desejar a todos um Feliz Natal e muita saúde para o ano de 2003. Valeu galera!

*Ronny Marinoto*

Samus em dose dupla! Metroid faz a festa no GameCube e GBA.

# ÍNDICE

Nintendo World
Número 52 — Dezembro/2002



## Entenda o critério de avaliação da NW

***Gráficos***
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

***Jogabilidade***
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

***Som***
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

***Diversão***
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

***Replay***
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da Nintendo World, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

# FÉRIAS DE VERDADE MERECEM UMAS PARTIDAS DE NINTENDO!



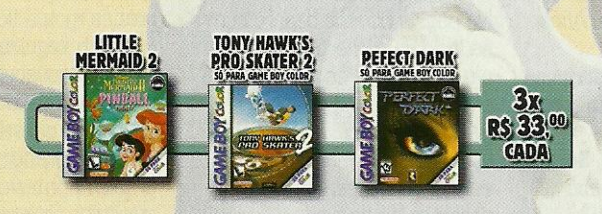



















Preços válidos até 15/01/2003 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso. • Taxa de juros para pagamentos em 12x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

**www.dshop.com/nintendo** **(11) 4166-7777**




CÓDIGO NN212A

# N-MAIL

Nota dez para Metroid Prime. É isso aí! O primeiro jogo para GameCube constante, pois vem aí The Legend of Zelda e as expectativas são boas. direito, brindando a festa com duas aventuras da heroína Samus Aran,

**ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO:**
Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - CEP: 01539-020 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

## SUAS CARTAS EM NÚMEROS

**Dez** foi a nota para Metroid Prime, para GameCube. Você concorda? Discorda? Escreva pra gente e confira outras opiniões aqui mesmo no N-Mail do mês que vem. Não mudaremos nosso veredito, mas o espaço está aberto.
**Um** cartão de Natal chegou aqui na redação com um mês de antecedência, exatamente no dia 25 de novembro. Valeu Linkenshin!
**Três** e-mails de Fabrício Morassuti reclamando a autoria da Carta do Mês da edição 51. Realmente é dele a lembrança das garotas que já tiveram seus nomes publicados na Nintendo World.
**Mais de novecentos** e-mails entupiram a caixa postal da NW, no mês de novembro. Aleluia irmãos!
**Passa de 150** o número de desenhos recebidos no mês de novembro, a maioria obras de verdadeiros artistas, outras nem tanto. Voltamos a crescer nas estatísticas do Hot Paint.
**Dezoito** páginas possui nossa matéria de capa e você fica sabendo tudo, tudo mesmo, sobre a série Metroid.

### Mexeram em time que estava ganhando

Estou inconformado com a sacanagem que a EA Sports vem fazendo com os times brasileiros. De uns tempos para cá, as versões de **FIFA** vêm diminuindo a quantidade de times brasileiros disponíveis para jogo. Por que nenhum **FIFA** recente tem tantos times nacionais como havia na versão **FIFA 98**?
Eu tô só esperando sair um **FIFA 2003** pra comprar meu GameCube! Claro que o Cubo vai ter muitos outros jogos para eu me divertir, mas sempre jogo **FIFA 98** – eu daria nota mil para o replay desse jogo. Digo mais: se a versão 2003 não trouxer times que correspondam à qualidade do futebol brasileiro, vai ser a maior mancada. Afinal, somos pentacampeões!

**Maurício Chui Rodrigues**
**Via e-mail**

**Não somos apenas penta. Somos hexa! Robert Scheidt acabou de ganhar pela sexta vez o campeonato mundial de vela. No futebol, pelo menos até 2006, teremos que nos contentar com o penta. Mas já está bom demais, não é mesmo? Também percebemos essa diminuição do número de times brasileiros. Será que é por não termos sido os campeões na França? Se for esse o caso, daqui pra frente esse número só irá aumentar, já que na Copa da Coréia/Japão não teve pra ninguém!**

### Manauense plugado

Sei que é muito difícil vocês lerem os e-mails dos manauenses, mas eu vou tentar. Sou fanático por games de futebol, principalmente pelo **International Super Star Soccer** e gostaria de saber se existe alguma previsão de lançamento desse título para o GameCube.

**Flavio Ricardo**
**Manaus/AM**

**É muito difícil lermos e-mails de manuenses, pois vocês escrevem muito pouco pra cá. Só ficam jogando games de futebol e não dão a mínima pra gente! Está prevista para 2003 uma versão de ISS para GameCube. Pode preparar seus dedos!**

### Liguem as impressoras

Quando chegou a edição 46 da **NW** e estava todo feliz.Folheei página por página dando uma geral na revista, quando chegou a página que hoje eu mais odeio. Na página 55, me deparo com o anúncio de números atrasados e o carimbo de esgotado sobre a edição 13.
Bem, nem liguei, afinal tenho toda a coleção em ótimo estado de conservação. Mais perfeitas só se ainda estivessem no plástico. Quando coloquei a nova revista no meu "templo Big-N", aproveitei para conferir a minha, então rara, edição 13. Cadê? Onde diabos foi parar que não está aqui? Revirei o quarto à procura desse exemplar e nada.
Quando meu irmão chegou em casa, logo perguntei se ele tinha visto minha revista.
Ele, com a maior cara-de-pau, disse que a estava lendo e a tirou de trás da cama, com as páginas todas caindo. Vi a capa rasgada e dei um grito tão alto que até eu me assustei.
Estou indignado, e não me consola ter essa edição se ela está toda rasgada e caindo aos pedaços. Agora, como uma revista pode esgotar?
Liguem as impressoras! Dêem um jeito, por tudo que há de mais sagrado no mundo dos games! Me ajudem. Não poderei mais viver sem a minha coleção completa e em bom estado.

**Igor Galletti**
**São Paulo/SP**

**Igor... não é o nome do ajudante do dr. Frankenstein? Treze... não é o número que costumam associar com azar? E você ainda tem um templo dentro da sua casa? Nossa... cada coisa sinistra, hein! Como não vai ter jeito de ligar as impressoras pra rodar mais um exemplar pra você, é melhor guardar direitinho o que sobrou da NW 13 antes que alguma coisa pior aconteça. Os braços e pernas do seu irmão não ficaram iguais às páginas da revista, né?**

### Problemas e soluções

Gostaria de lhe dar os parabéns pelo ótimo trabalho realizado, a não ser pela tentativa de encobrir os problemas dos jogos. Por exemplo: na **NW** 48, no texto que avalia o jogo **MX Superfly**, do GameCube, vocês dizem que estão decepcionados, pois as motos flutuam demais. Logo em seguida dizem que o jogador esquecerá os problemas após algumas horas de jogo. A questão não é se vamos esquecer ou não o problema, mas sim, que isso atrapalha na jogabilidade, na diversão e no realismo do jogo. Fora isso a revista é muito louca, tem um visual incrível, matérias muito legais, um bom número de páginas e um espaço muito bem dividido para todos os consoles da Nintendo.

**Ciro Jacob**
**São Paulo/SP**

**Você não entendeu direito. Se a gente disse que depois de algumas horas o jogador esquece esse problema da flutuação, é por que ele não interfere na jogabilidade, isso é uma característica do game colocada propositadamente ali para tirar um pouco do realismo e dar mais abertura a quem gosta de voar com as motos. Valeu pelos elogios.**

### Quem espera, alcança

Um belo dia, à noite, fui direto para a internet me conectar no fórum da **Nintendo World** e me deparei com aquela mensagem horripilante de que a página não podia ser exibida. Entrei em desespero e, até hoje, todos os dias passo no site para ver se algum milagre aconteceu.
Queria saber quando poderei rever meus colegas do fórum. Estou muito chateado e gostaria que publicassem este humilde e-mail.

**Guilherme Navarro G. Rocha**
**(Mikhal no fórum)**
**Minas Gerais**

**Uma bela noite, quando já era quase dia, resolvi responder à sua pergunta. Realmente o fórum está fora do ar já há algum tempo, Guiles. Mas é por uma boa causa. Estamos estudando novas possibilidades e pretendemos disponibilizá-lo novamente o mais breve possível. Infelizmente, não posso lhe dar uma data precisa para esse retorno, mas pode ter certeza de que, quando isso acontecer, a mudança será para melhor. Muito melhor!**

### Erro brabo...

Escrevo por que, após jogar **SMS** e **SFA**, fiquei intrigado com uma coisa: na gloriosa obra da Rare, dá pra notar que o jogo é realmente longo, mas mantém o alto nível gráfico. Tá certo que o game vêm em dois discos, mas será que **Sunshine** não poderia ter um visual mais turbinado, ou então, ter mais do que as poucas sete fases? Se for necessário poupar gráficos por algum outro fator de um game, não é melhor fazer o que a Rare fez, e mandar em dois discos de uma vez?

**Tulio Ferneda Gomes**
**via e-mail**

**Mancada... esse foi um erro nosso e ficamos felizes por você o ter apontado. Dissemos no preview de** Star Fox Adventures **que o game viria em dois discos,**

a levar o caneco. E tomara que isso se torne uma
A verdade é que entraremos o ano de 2003 com o pé
esperamos que você também aproveite. Feliz Natal!

**mas isso não é verdade: ele vem em apenas um disco. Quando descobrimos o erro, já não dava tempo de fazer mais nada. A não ser cortar uma das mãos do responsável pelo erro para que ele não escreva mais tantas bobagens.**
**E vamos falar um pouquinho dos gráficos de** Super Mario Sunshine **também. Por que será que tanta gente cisma com isso? Tá certo que ele não é tão bonito quanto** SFA **e alguns outros games, mas está longe de ser um Tião Macalé da vida! Sem contar que é um senhor game e divertido pra caramba! Parem de reclamar de barriga cheia, moçada! Parecem um bando de velhos... tá louco!**

## Descamisado

Olá, carinha que responde aos e-mails. Eu tenho duas perguntas pra você:
1. Por que você não fala seu nome?
2. Quantas horas de videogame você joga por dia?
PS: me mandem uma camisa e um boné.

**Mario Roger A. Matos**
**São Paulo/SP**

**1. Porque se eu falar, você vai ficar sabendo meu nome e não vai me chamar mais de "carinha que responde aos e-mails". E eu nunca fui chamado de algo tão bonito assim em toda a minha vida!**
**2. Não sei exatamente quantas horas dá no total, mas eu só paro para responder ao N-Mail, ir ao banheiro, comer alguma coisa, olhar um pouco o sol lá fora através dessas grades... coisas assim, sem importância.**
**E quanto a seus pedidos... eu trabalho sem camisa e sem boné. E quando está muito calor, sem outras peças do vestuário também. E se eu não preciso dessas coisas, você também não.**

## Não vendemos, não emprestamos e não trocamos!

Tenho todos os exemplares da revista e vou continuar comprando. Eu e minha namorada revezamos para comprar a revista: um mês sou eu e no outro é ela quem compra (mas eu que fico com todas as revistas, claro). Vocês sabem como faço para comprar a Nintendo World nº0?

**Klaus Silvestrini**
**São Paulo/SP**

**Pô Klaus... má notícia pra ti, meu amigo. A NW 0 nunca foi posta à venda. Ela era apenas um "boneco", um projeto do que viria a ser a revista que você hoje coleciona com sua namorada. E por falar nela... não dá pra incluir a gente nesse revezamento aí? Tipo, um mês ela passa contigo e outro mês ela vem pra cá. Pode ser?**

## Surfista Prateado

Estava surfando pela net, e resolvi baixar alguns Wallpapers no Kazaa, e me veio à mente: "por que não um Wallpaper de Zelda?". Procurei pela net e achei algumas ilustrações bem legais, mas o que realmente me chamou a atenção foi o papel de parede do filme "Legend of Zelda". O tal papel de parede era um pôster tipo esses veiculados por grandes estúdios hollywoodianos, e nos letreiros abaixo do pôster estavam nomes de atores como Russell Crowe e Tom Cruise. E aí, magos do conhecimento nintendístico, a informação procede?

**Luiz Gustavo B. D. Kláss**
**São Paulo/SP**

**Será que o Russell Crowe vai se contentar em encarar alguns Stalfos depois de trucidar todos aqueles brutamontes no Coliseu de Gladiador? Será que o Tom Cruise vai achar que salvar a princesa Zelda é uma missão mais impossível que o filme do John Woo? Difícil saber. Isso porque esse papel de parede que você encontrou no Kazaa é pura imaginação de quem o criou. Tudo o que rola de Zelda nos cinemas americanos é um trailer do jogo de GameCube.**

## CARTA DO MÊS

Terminei **Star Fox Adventures** em 12 horas, mas terminei. Eu quero que vocês me desculpem, mas esse detonado não está assim uma Brastemp. O jogo não é tão difícil de terminar sozinho, sem ajuda. O negócio era só se guiar pelo Slippy ou Peppy e o resto ia se desenrolando devagar. Como todo mundo, também estou bem arrasado com a saída da Rare, mas é o que vocês escreveram na **NW** 51: não é só a qualidade de cada jogo que conta, mas também o estilo de cada empresa. Lógico que virão jogos incríveis, mas é o que eu disse: cada empresa tem sua cara. Por exemplo, a Titus. O estilo dela é fazer jogos de vomitar só de olhar, mas pra que criticar? Ela tentou... Bom rapaziada e principalmente as minas da redação: um grande abraço, sou fã e compro esta revista desde 98 quando vocês falavam de **Zelda**. Fui!

**Wesley, mais um leitor quase anônimo**
**Via e-mail**

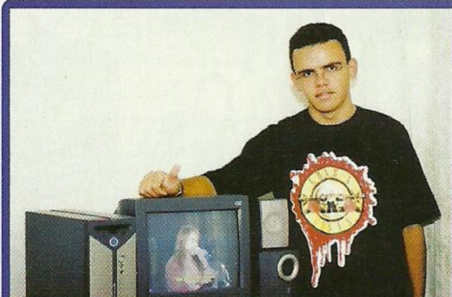
**Doze horas é um tempo razoável pra se terminar** SFA**. Concordo com você que o jogo é um tanto quanto fácil, ainda mais com as dicas dos personagens que você pode acessar a qualquer momento. Mas como era um importante lançamento da Nintendo e o último game da Rare, é lógico que muita gente estaria jogando esse game. Então, resolvemos fazer o detonado dele mesmo sabendo que ele não é tão difícil assim. E nesta edição você pode conferir a segunda e última parte da aventura do raposão.**
**Que chute no pau da barraca da Titus hein! Mas você tem toda a razão em gralhar com eles. Cada coisinha que eles fazem que não vale nem a pena comentar...**
**Só discordo de uma frase sua: "pra que criticar?" Lógico que tem que criticar! A crítica muitas vezes pode ser algo construtivo e, na maioria das vezes, força o criticado a analisar a situação e tentar melhorar. Sempre que você achar que fizemos alguma coisa errada, escreva!**

## Desconhecido, eu?

Fala aí, desconhecido da Nintendo World que responde ao meu e-mail. Minha mãe me mandou não falar com desconhecidos, principalmente com aqueles que falam um monte de besteira. Mas eu precisava te perguntar o seguinte:
1º) Quantos piantas existem no jogo **Super Mario Sunshine**? (Já ficou com medo? Espere só as seguintes!)
2º) Quantos Pokémon selvagens existem no jogo **Pokémon Silver**?
3º) Quantos carros passam por vez na fase Mute City de **Super Smash Bros**. Melee?
4º) Vocês vêem todos os desenhos da sessão HotPaint ?
E a mais importante, tu é cego ?

**Abel Bruno N. Silva**
**Belém-PA**

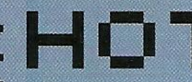
**1º) 1**
**2º) 2**
**3º) 3**
**4º) 4**
**Talvez as respostas estejam incorretas, mas foi o melhor que deu pra fazer pois eu sou meio vesgo.**



**RESULTADO DA PROMOÇÃO PESQUISA CONRAD!**
**O sorteado Francisco Irisnaldo Nunes de Sousa, de Santo André/SP, levou para casa um supercomputador OZ-10D com TV, DVD, MP3 Player, Subwofer, rádio FM, controle remoto e muito mais. Parabéns!**

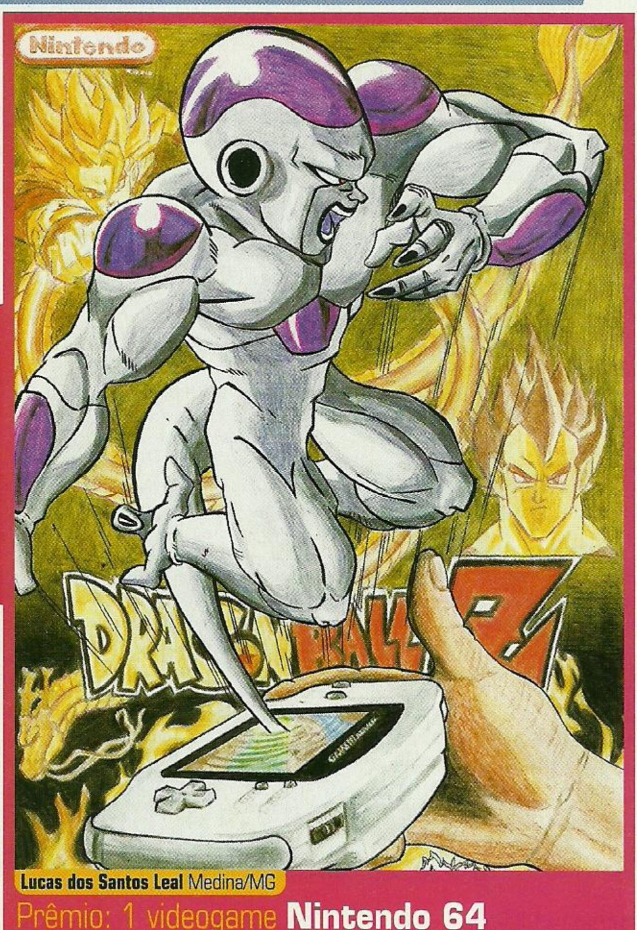
## VOCÊ MANDA!

**Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br**



# HOT PAINT

## Vencedor




**Lucas dos Santos Leal** Medina/MG

Prêmio: 1 videogame **Nintendo 64**



**Tiago Castro Marinho** Osasco/SP



**Milena Vieira Unterkircher** São Paulo/SP








**Doraci da Silva Cardoso** Sumaré/SP

**Regulamento**

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!

**Jefferson Fagundes de Alkmim** Osasco/SP





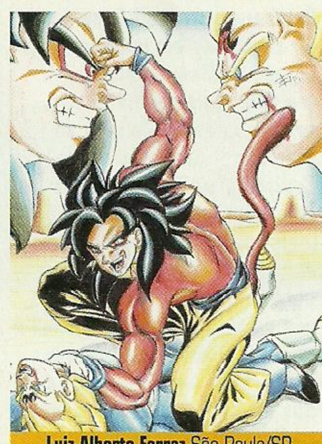

**Priscila Schmeling Piccin** São Paulo/SP



**Renan Geraldo P. de Queiroz** Mauá/SP

**Diego Luz da Silva** Curitiba/PR







**Luiz Alberto Ferraz** São Paulo/SP


CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Editor-Chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Alex Figueiredo, Augusto Olivani, Fabio Michelin, Felipe Azevedo, Nelson Alves Jr., Renato Siqueira, Renato Viliegas (textos), Luiz Gustavo Bacan, Rogério Andrade (arte), Alexandre Jubran (ilustração de capa)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coodenador

Alexandre Cardoso da Silva
Homero Letonai
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO
Priscila Santos
Gerente Industrial

Ed Wilson Dias
Anísio Arruda
Coordenadores de Produção

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Alexandre Monti
André Jaccon
Benjamin Emerick
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Heloisa Scott
Janaína Carvalho
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

**NINTENDO WORLD**, Edição 52, dezembro de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**
Distribuição: **Dinap**

# É assim que se escreve Feliz Natal.

## Escreva seu cartão de Natal com uma mão e ajude a AACD com a outra.

Neste Natal você vai cumprimentar muita gente,
abraçar, surpreender, presentear, alegrar e, por que não,
ajudar muita gente? É só comprar os cartões de Natal da AACD
com uma revendedora Hiroshima, a verdadeira Mamãe Noel.
Faça esse gesto de solidariedade e escreva
Feliz Natal com o coração.




Os cartões de Natal da AACD são vendidos pelas revendedoras Hiroshima.

# The Legend of Zelda

## As novidades que surgem do outro lado do mundo

Este mês na Terra do Sol Nascente, não é o sol que anda tirando o sono dos japoneses, mas a Nintendo e suas novidades. Depois de Pokémon Ruby e Sapphire para o Game Boy Advance, é a vez de Link, sua irmã e a princesa Zelda mostrarem o que há de novo no reino de Hyrule. E não é pouca coisa, não! Link chega com tudo em **The Legend of Zelda: Kaze no Takuto** (subtítulo japonês, algo como **The Legend of Zelda: Baton of the Wind** que, traduzido para o bom português, ficaria "Bastão do Vento"), para GameCube e no remake de **A Link to the Past** para o GBA. Por isso, preparamos uma batelada de informações quentíssimas sobre os acontecimentos e revelações mais recentes e, se você também perder o sono por causa disso, não venha culpar a gente.



### The Legend of Zelda: Kaze no Takuto

Esqueça tudo o que você já viu sobre **The Legend of Zelda**. Este game apresenta Link e tudo que o rodeia com um visual totalmente novo. O jogo inteiro ganhou a aparência de um desenho animado, usando gráficos tridimensionais recobertos por uma renderização que permite efeitos mais expressivos em cenários e personagens.

Bom, mas isso nós já cansamos de ver e rever aqui nas páginas da **NW**. De fato, a grande revelação de "Bastão do Vento" é o enredo que tem tudo a ver com o título, assim como a Ocarina mudava o tempo e a Máscara de Majora deixava Link cheio de problemas para resolver.

Tudo começa no 12º aniversário de Link, um garoto que vive na ilha de Proro com sua avó e sua irmã Aril. Depois de receber da avó os famosos trajes, Link sai de casa e vai ao encontro da irmã, que lhe presenteia com um telescópio. Dando uma olhada pelas lentes, o herói observa uma enorme e colorida ave no céu, que está sendo perseguida por um navio pirata. De repente, a estranha ave abre suas garras e deixa cair uma garota na ilha. Link vai até o local para prestar socorro, e o pássaro acaba agarrando Aril.

Agora, com a ajuda de Tetra, a líder dos piratas que foi salva, Link terá que sair numa jornada cheia de perigos para resgatar sua irmã que foi levada pelo misterioso pássaro. Está aí uma boa entrada como aperitivo.

Folhetos foram distribuídos no Japão explicando coisas sobre o novo jogo e, uma das revelações mais importantes, foi a de que a princesa Zelda aparecerá no jogo. De que maneira ninguém sabe, pois com esse enredo tão diferente fica difícil de se imaginar.















## OS NOVOS E OS VELHOS EQUIPAMENTOS DE VIAGEM



**Boomerang:** além da espada, esta será uma arma muito útil quando Link precisar acertar alvos à distância ou tiver que lutar com muitos inimigos ao mesmo tempo.



**Bomb:** usada para abrir passagens secretas. Basta colocar e, cabum! A parede vai pelos ares.



**Hookshot:** Link pode escalar paredes e transpor obstáculos com a ajuda deste item.





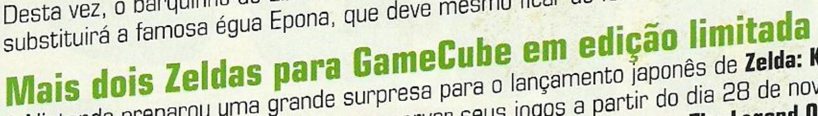






## O que você faria com um Bastão do Vento?

Na nova aventura, Link mora em um lugar cercado de água que, na versão japonesa, chama-se Watanohara, ou "o grande oceano". E para se locomover nessa região, só mesmo navegando pelo enorme oceano. Para alcançar os distantes continentes, arquipélagos e ilhas, Link utiliza alguns instrumentos como um mapa e o telescópio que ganhou da Aril. Porem mais importante que isso tudo é o bastão do vento, que pode controlar a direção dos ventos e fazer com que o barco siga sempre na direção desejada.
Desta vez, o barquinho de Link é o transporte mais importante do jogo e substituirá a famosa égua Epona, que deve mesmo ficar de fora desta.



## Mais dois Zeldas para GameCube em edição limitada

A Nintendo preparou uma grande surpresa para o lançamento japonês de **Zelda: Kaze no Takuto** e os primeiros cem mil felizardos que conseguirem reservar seus jogos a partir do dia 28 de novembro, levaram para casa um CD bônus com nada mais, nada menos que: a versão remake de **The Legend Of Zelda: Ocarina of Time** e a inédita aventura **Ura Zelda**. O primeiro game foi desenvolvido originalmente para o Nintendo 64 e o segundo é um antigo projeto prometido, mas nunca lançado, para o 64DD – acessório existente apenas no Japão.
Além dos games, o CD bônus trará extras com vídeos de futuros lançamentos como **F-Zero** GC e **Resident Evil 4**.
O lançamento no Japão acontece em 12 de dezembro e o americano está marcado para fevereiro de 2003, mas, por enquanto, é impossível saber se a estratégia se repetirá.











### Conectando-se ao GBA

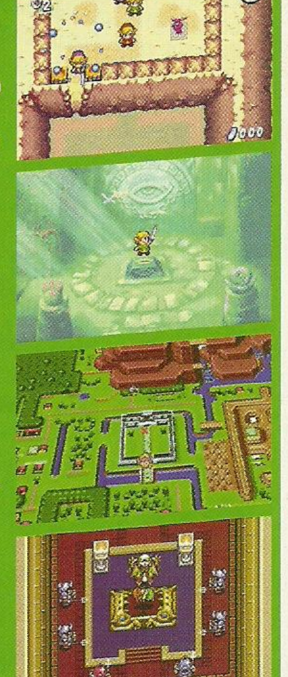
**Conectando o GBA ao GameCube e o jogo** Zelda, **o jogador poderá conseguir itens raros como a Tingle Bomb e terá acesso a um minigame escondido para até dois jogadores. Sem usar nenhum cartucho para isso.**



### Legend of Zelda: A Link to the Past GBA

**A ADAPTAÇÃO PARA O PORTÁTIL TRAZ NOVIDADES**

The Legend of Zelda: A Link to the Past **é um clássico do SNES em versão adaptada para o GBA. A palheta de cores foi toda refeita, aproveitando-se ao máximo a capacidade de processamento do portátil.**
**Link precisa salvar a princesa Zelda das garras do perverso Ganondorf Dragmire que, com a ajuda da Triforce, colocou o mundo de Hyrule numa era de escuridão.**
**Um toque especial para a nova jornada pelo mundo de Hyrule foi a inclusão de novos labirintos e um universo paralelo repleto de puzzles que vão dar vida nova ao game, sem mexer na história original. Além disso, você leva na faixa o jogo** The Legend Of Zelda: Four Swords. **Um game exclusivo para Multiplayer, que vai levar diversão para até quatro jogadores, fazendo uso do cabo Game Link. Prepare-se para ver** A Link to the Past **de um modo como você nunca viu.**



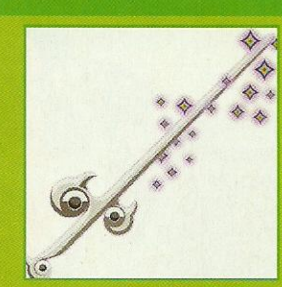








**Deku Leaf:** folha da árvore Deku. Usando este item, Link pode planar por um longo tempo e controlar a direção do vôo para alcançar novas áreas.



**Baton of the Wind:** mude a direção do vento combinando comandos na alavanca C e na alavanca direcional.



**Spyglass:** dá ao garoto Link a possibilidade de aproximar objetos, alvos e áreas distantes.

# Capcom detona em 2003!

## Resident Evil 4 e mais quatro exclusivos!

Foi durante uma coletiva de imprensa no Japão que a Capcom revelou parte de sua estratégia para 2003, revelando um vídeo espetacular de **RE 4**, telas de jogo e muitas informações sobre quatro outros títulos inéditos: **Viewtiful Joe**, **Killer 7**, **P.N.03** e **Dead Phoenix**.

O curto trailler de 1min20s de RE 4, mostra a volta do personagem Leon S. Kennedy – um dos protagonistas em **Resident Evil 2** – em um cenário pré-renderizado onde tudo é processado em tempo real. Embasbacante.

No mesmo evento, surgiram as primeiras informações sobre outros projetos, todos com lançamento previsto para 2003:

**Dead Phoenix**

Phoenix é um guerreiro dos céus, e em seu tempo o povo é assolado pela ameaça de criaturas diversas. Com suas habilidades e poderes sobre-humanos, sua missão é defender a Terra de invasores. O combate aéreo é constante e um dos objetivos do jogo é transmitir a sensação do vôo de um pássaro, enquanto o personagem flutua no ar batendo suas asas de fogo.

**Killer 7**

O game está sendo produzido por Shinji Mikami (o mesmo criador da série **RE**) e colocará o jogador no papel de Harman Smith, um experiente assassino. O cara possui sete personalidades diferentes e é chamado de "Assassino Dourado". Kun Lan, seu principal inimigo, é o líder de uma organização criminosa e conhecido como "Mãos de Deus". Só por aí já dá para perceber que não serão economizadas cenas de violência no game, que é desenvolvido em Cell Shading, a mesma tecnologia de **Zelda** para GameCube, mas com tons de cores opacos para criar um clima sobrio.

**Viewtiful Joe**

Joe mais parece um herói Power Ranger, mas sua irreverência está muito além do time de fantasiados sem criatividade. Também desenvolvido em Cel Shading (para quem reclamou de **Zelda**) o game mais parece um desenho animado. Joe é um sujeito normal que se transforma e ganha superpoderes para lutar contra uma horda de raptores, que seqüestraram a sua paquera. Combos de golpes, supervelocidade, câmera lenta, zoom e muitas outras barbaridades são possíveis com esse cara e o jogo segue em progressão lateral com uma dinâmica incrível de ação. Certamente, um dos mais promissores.

**P.N.03**

**Product Number 03**, também produzido por Shinji Mikami, apresentará a heroína Vanessa, uma mercenária tão classuda quanto Joana Dark, do game **Perfect Dark**. O jogo fará o gênero tiro em terceira pessoa em um ambiente futurista, com abertura para muita criatividade no aspecto tecnológico, para o desenvolvimento de armas, inimigos e cenários.



Resident Evil 4

Resident Evil 4

Dead Phoenix

Killer 7

Viewtiful Joe

P.N. 03

# Portáteis no telão

**ADAPTADOR DE JOGOS DE GBA, GBC E GB, ANUNCIADO PARA GAMECUBE**

A Nintendo tira mais um coelho da cartola e anuncia o Nintendo GameCube Game Boy Player, um acessório adaptador de cartuchos portáteis que será conectado ao GameCube e, conseqüentemente, ao seu televisor. O Game Boy Player aceitará todos os jogos já lançados para Game Boy Advance, Game Boy Color e Game Boy, ou seja, mais de MIL títulos.

"Essa é mais uma oportunidade para que possamos apreciar grandes clássicos do passado", disse Peter MacDougall, vice-presidente executivo da Nintendo of America.

O GBA ainda poderá se conectar ao Cube e ser usado como Controller, assim a jogabilidade se manterá inalterada, mas nada impede que você utilize um joystick do próprio videogame.

O lançamento está marcado para o mês de março no Japão e maio nos EUA por US$ 41, em média.

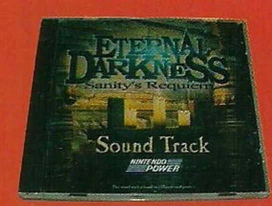


# N-BITS

• **Yu Gi Oh! : Falsebound Kingdom está em fase avançada de desenvolvimento e chega ao mercado japonês no final de 2002. O game vai fazer o gênero estratégia/RPG e terá efeitos especiais aos montes para os confrontos mágicos. Nada de datas para a versão americana.**



• **Um dos astros mais populares do canal Cartoon Network, Samurai Jack, vai ganhar uma versão videogame de suas aventuras para o GBA. O título sai em dezembro nos EUA e o visual chapado do personagem estará superfiel ao original.**




• **A americana Nintendo Power lançou uma promoção: na compra da revista, o leitor pode pagar mais dez dólares e levar também um CD com a trilha sonora de** Eternal Darkness: Sanity's Requiem. **São catorze músicas que embalaram sua insanidade no game.**

• Man in Black 2 - Alien Escape **é a mais nova aventura dos patrulheiros da galáxia. Desta vez, os agentes Jay e Kay usarão suas armas antialiens para salvar a Terra de criaturas como Shark Guy e Jarra. Lançamento para dezembro de 2002.**

• **No dia 16 de novembro, o maior criador de games da história, Shigeru Miyamoto, completou 50 anos e no dia 18 de novembro, o GameCube assoprou uma velinha no seu aniversário de lançamento no mercado americano.**

## MegaFusão

**SQUARE E ENIX SÃO UMA SÓ EMPRESA**

Duas das maiores produtoras de RPGs japonesas anunciaram uma megafusão. A Square, responsável pela série **Final Fantasy**, e a Enix, produtora da popular série **Dragon Quest** (**Dragon Warrior**, na versão americana), serão unificadas a partir de abril de 2003 quando encerrarão seu último ano fiscal como concorrentes, assumindo a posição de maior desenvolvedora de RPGs do mundo sob o nome de Square Enix. A Nintendo espera colher bons frutos dessa união, principalmente para o portátil GBA.



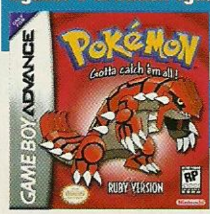


## O dia P

**CONFIRMADA A DATA DE LANÇAMENTO DOS NOVOS POKÉMON!**

**Os games** Pokémon Ruby **e** Pokémon Sapphire **estréiam em versões americanas no dia 17 de março de 2003.**

**Além da data de lançamento e as caixas americanas, os nomes em inglês das três criaturas iniciais e dos dois novos guardiões foram revelados: Torchic (fogo/voador), Mudkip (água), Treecko (planta), Kyogre (guardião das águas) e Groudon (guardião da terra).**







## Monstrinhos digitais

**OS DIGIMON AGORA TAMBÉM NO GBA!**

A Bandai anunciou o desenvolvimento de **Digimon: Battle Spirits** para o portátil da Nintendo e agora você já pode sonhar em ter todos os tipos de criaturas colecionáveis em apenas um console.

**DBS** será um game de batalhas baseado nos três primeiros anos da série de desenhos animados e o jogador controlará monstrinhos como Guilmon, Terriermon, Renamon, Veemon, Wormmon, Agumon e Sukamon, passando por suas evoluções. Lançamento japonês confirmado para janeiro de 2003.

# NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

## Conceito **nota zero**

"Esse game merecia nota melhor que um 8,0! "Como vocês deram só 6,0 pra esse jogo?". Recebo o tempo todo e-mails com frases assim. É incrível como leitores de revistas de games são dependentes de conceitos numéricos para avaliar se um game é bom ou ruim.

O pior é que a culpa é toda nossa (editores). Nas primeiras edições da **NW**, resistimos à idéia de dar notas nos reviews. Acabamos dando o braço a torcer, já que com números fica mais simples explicar a (falta de) qualidade de um jogo. Eu sou daqueles que acha essa uma maneira muito abstrata de avaliação. Não é como a nota de uma prova, na qual cada acerto equivale a um ponto positivo. Nos games, nota é algo vago demais. Depende de quem está avaliando, e não há acordo entre as partes. Um 6 pode significar algo para mim, mas outra coisa para você.

Falei disso para tocar em outro assunto: é bem discutível a "imunidade" que certas séries e empresas possuem atualmente. Por exemplo, falar mal de um game do Mario é pecado mortal, principalmente na **NW**. Com **Zelda** é igual. Com a Rare, idem. Parece que games com origens consagradas saem de fábrica com uma aura de perfeição impossível de se quebrar. Ninguém critica, parece que são acima do bem e do mal.

Para felicidade de todos, nenhum game "de elite" deixou de corresponder às expectativas da crítica e do público nos últimos tempos (salvo uma ou outra exceção). Ninguém é infalível, principalmente nos games. E isso não quer dizer que jamais falaremos mal de um game de Shigeru Miyamoto, por exemplo. Se o próximo **Zelda** for ruim, devemos ficar calados? De jeito nenhum! Fica aqui um compromisso meu e da equipe desta revista: se um game for ruim, diremos isso para você com todas as letras e números. Mesmo que a culpa seja do Miyamoto.

•

Quais os games mais surpreendentes de 2002? **Metroid**, **Mario**, **Resident Evil**... esses todos já sabiam. Mas e surpresas como **Animal Crossing** e **Eternal Darkness**, alguém esperava alguma coisa? Quem jogou, sabe do que estou falando. **Metroid** é demais, mas pode esperar. E no mês que vem tem retrospectiva com os melhores e piores. Até 2003!

**Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.**

# HOTSHOTS

## THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM NOVEMBRO DE 2002

METROID PRIME GAMECUBE
METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
RESIDENT EVIL Ø GAMECUBE
STAR FOX ADVENTURES GAMECUBE
ANIMAL CROSSING GAMECUBE
MARIO PARTY 4 GAMECUBE
RESIDENT EVIL GAMECUBE
SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 GAME BOY ADVANCE
MEGA MAN ZERO GAME BOY ADVANCE





## OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
F-ZERO GC GAMECUBE
POKÉMON RUBY & SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
SOUL CALIBUR II GAMECUBE
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAME BOY ADVANCE
FINAL FANTASY TACTICS GAME BOY ADVANCE
PRODUCT NUMBER 03 GAMECUBE
DEAD PHOENIX GAMECUBE

## CALENDÁRIO NINTENDO 2002

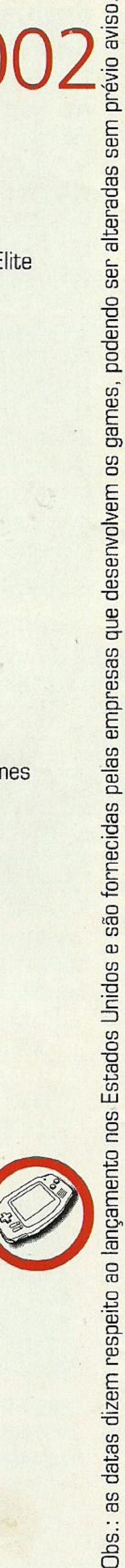


**dezembro/janeiro**

1080° Avalanche
All-Star Baseball
Aquaman
Army Men: Air Combat 'The Elite Missions'
ATV Quad Power Racing 2
Barbarian
Batman: Dark Tomorrow
BattleBots
Black & Bruised
Conflict: Desert Storm
Dr. Muto
Dragon's Lair
Evolution Snowboarding
Ghost Recon
Haven: Call of the King
Jimmy Neutron Boy Genius
Lotus Challenge Xicat
Micro Machines Micro Machines Racing
Resident Evil 2
Resident Evil 3: Nemesis
Resident Evil Code: Veronica
Skies of Arcadia Legends
Summoner: The Prophecy
The Legend of Zelda
Vexx
Wario World

**dezembro/janeiro**

Aliens vs. Predator
Barbarian
Crash Bandicoot: N-tranced
Digimon: Battle Spirits
Disney Sports Snowboarding
Downforce
Mega Man and Bass
Robocop
Samurai Jack
Super Puzzle Fighter II Turbo
Worms Blast




## QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

**Nome do Game:**
**Super Smash Bros. Melee** (GameCube).
**Prêmio para o vencedor:**
Um Game Boy Advance.
**Envie suas cartas até:**
20 de janeiro de 2003. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Quem é o lutador que possui a técnica de imitar os adversários?**
2 **Qual é o nome do Pokémon elétrico que participa do jogo como um lutador?**
3 **Que tipo de objeto é arremessado no minigame Home Run?**
4 **Quantos jogadores podem participar simultaneamente de uma luta?**
5 **Quem é o chefe final quando se joga no modo Adventure?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO SUPER SMASH BROS. MELEE REVISTA NINTENDO WORLD** CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

**Vencedor do Questiomario Mario Kart Super Circuit (edições 50 e 51): Mayco M. Piekara, Curitiba/PR.**
**Respostas: 1. Derrubar o líder da corrida; 2. Oito personagens; 3. Peach e Toad; 4. Espere pelo segundo toque e a segunda luz do farol, então, segure o botão de acelerador até a luz verde; 5. Ganhe medalha de ouro em todas as corridas.**

## FÓRUM

**O que um game precisa ter para ganhar nota dez?**
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

## Festa no 128

### *Este não é o endereço, mas a máquina!*

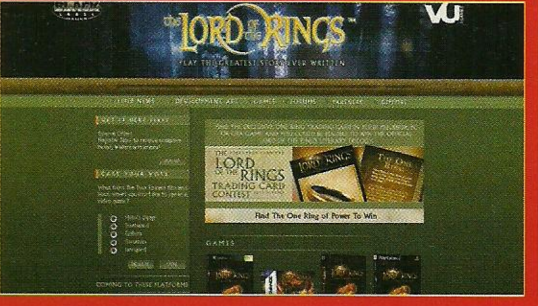
A série **Mario Party** é um dos maiores hits do Nintendo 64, e institui para crianças a prática do jogo de tabuleiro. Em sua quarta edição, e estreando no GameCube, **Mario Party 4** aproveitou pra dar uma turbinada no site da festa. Estão disponíveis na rede uma série de mini jogos em programação Flash que além de serem ótimos passatempos, servem para apresentar telas e novidades da edição do GC.
Você gira o dado, caminha pelas casinhas e, dependendo de onde parar, uma nova e divertida brincadeira se inicia. E você ainda tem chances de comprar extras como Wallpapers de personagens nas lojinhas.
Ou seja, MarioParty.com é uma boa oportunidade para matar a leseira quando não se tem nada para fazer.
http://www.marioparty.com

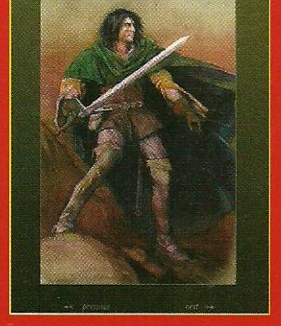



## Porta-jóias

### *Pegue o seu Um Anel na internet*

**A central de informações na net da franquia** O Senhor dos Anéis **é um dos bons exemplos de onde se pode encontrar informação confiável em primeira mão. Em vez de entregar todas as novidades para os sites especializados, o lordoftherings.com oferece notícias, previews, demos, vídeos, fórum e capturas de tela para aqueles que se cadastram no portal. O melhor aqui é a área de Development Art que, além de apresentar a bio dos personagens, ainda leva você para um magnífico passeio pela Terra Média. Uma boa pedida para quem quer obter informação visual do épico.**
**http://www.lordoftherings.com/index.jsp**

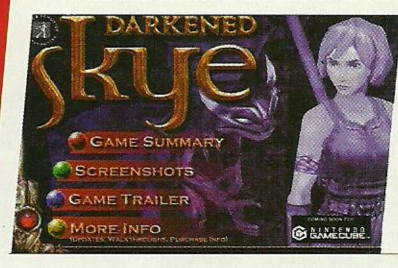


## Só você ainda não viu?

### *Novo RPG para GameCube ganha seu próprio site*

**Darkened Sky**, um RPG orientado para ação com gráficos 3D, conta a história da guerreira Skye, que deve recuperar quatro prismas para trazer a luz da bondade de volta para o mundo.
O site oferece uma contextualização básica do que se passa no jogo, algumas telas e o trailer. Em breve, o internauta poderá visualizar um guia da aventura e outras coisas legais. No geral, parece que o jogo será apenas médio, mas Eternal Darkness não tinha um visual nota dez, mas deu show no enredo e na inovação com o medidor de insanidade.
http://www.simonsays.com/ssimkt/darkenedskye/




## Xô, parasitas!

### *Saiba tudo sobre a contaminação no site de Metroid Fusion*

"Quem é o inimigo mais difícil para Samus Aran? Ela mesma." Com esse slogan de abertura, o site do **Metroid** exclusivo para Game Boy Advance dá algumas pistas básicas de como pode ser o jogo.
No item 1 há uma explicação básica de sua história e uma dissecação de todos os inimigos do jogo, como o parasita X, os Metroids e os Space Pirates. No item 2, você confere o arsenal de Samus e todo o seu potencial. Na série 3, uma retrospectiva com todos os games da série e uma sinopse de cada enredo, além da indicação de plataforma e ano de lançamento.
Na quarta seção, estão alguns dados e informações sobre o ambiente hostil de áreas perigosas do planeta.
No número 5, você fica sabendo um pouco sobre a conexão entre os jogos do GBA e GameCube. E finalmente na área seis os tão desejados Wallpapers para decorar sua tela e vídeos para quem ainda não comprou o game ficar babando.
http://www.metroid.com/fusion/



## Link japonês

### *Não resistimos e aí está: Zelda na versão oriental*

**Mesmo que você não entenda nada do que está escrito nas páginas, vale o contato visual com diversos elementos do jogo. Sugerimos que você comece clicando no link, não o herói, logo abaixo do Bastão do Vento, que ele o levará para o mapa do site e a cada um dos outros links clicáveis nesta área, uma nova surpresa.**
**São telas de jogo, personagens, itens, habilidade, artes dos games Ura Zelda e Ocarina of Time, para GameCube e seqüências de movimentos do herói Link. Se você está ansioso para pôr as mãos no novo Zelda, vá sentindo o gostinho.**
**http://www.nintendo.co.jp/ngc/gzlj/index.html**






DIGA LÁ! **Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br**

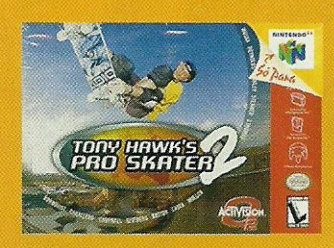
# Só a NC traz o mundo Nintendo pra você.

DSS-900 5.1
Speaker System
Gaming Series
para todos os Consoles




Console Nintendo 64
série Multi Sabores

**Toda a linha de jogos e acessórios para o seu N64, GBC e GBA**
















Console
Game Boy Color



























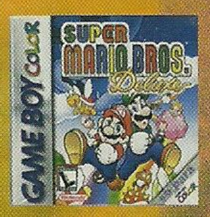













GAME BOY ADVANCE
Console
Game Boy Advance
GameShark
Advanced
S Video
Cable
Shark Light
Glow Guard
Pulse Pak
para GBC
Tela de LCD
compativel
com GameCube
e outros Video Games
All in One
Funpak para GBA
Booster Kit
para GBA
Sharklight Survival Set
para GBA
Mega Memory
16X para Gamecube
Flash Memory
59 Blocks
para Gamecube
Cabo Link
para GBC e GBA
Entregas
na capital e
grande São Paulo
via motoboy
Despachamos para
todo o Brasil
via sedex.
Formas de
Pagamento:
- Em até 6X
AC Adapter
para GBC e GBA
NC
games
- Aceitamos todos
os cartões de crédito
(11) 6236-1157




Encontre o Um Anel nos consoles da Nintendo

O primeiro livro de J.R.R. Tolkien a falar sobre a Terra-Média foi publicado em 1937 e chamava-se O Hobbit. Este livro daria origem a toda trilogia de O Senhor dos Anéis, que muitas décadas depois, se tornaria uma das obras mais lidas do mundo. Pelo jeito, daqui a pouco tempo, a trilogia também será a mais jogada do mundo dos games. Prepare-se, porque os games do Anel vão invadir os consoles Nintendo para transformar você num personagem desta aventura. Fique ligado e conheça os games que serão lançados em breve.

## The Hobbit

### A história que deu origem ao épico

Enquanto as Softhouses estão correndo atrás de jogos baseados apenas nos três livros da trilogia de Tolkien (que também estão tomando corpo no cinema), a Sierra vai no sentido contrário buscando as origens da trama. E a resposta está no passado, no livro que antecede a jornada de Frodo e de toda a irmandade do anel. Esse livro chama-se O Hobbit e conta as aventuras de Bilbo Bolseiro, o tio do jovem Frodo. Apesar de Bilbo possuir uma vida confortável e ser um homem sem ambições, o seu destino está traçado e um belo dia ele é procurado por Gandalf, o mago. O novo amigo de grande poder místico o leva numa expedição e, juntos, tentarão roubar o tesouro do imenso dragão chamado Smaug, o Magnífico. O final da história todo mundo já sabe, porque é justamente onde entra a saga O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel.

Controlando Bilbo você receberá a ajuda de Gandalf e do duende Thorin, e sua missão é desbravar um mundo tridimensional cheio de fantasia. Pouco foi mostrado até agora, mas a qualidade gráfica do jogo está à altura do título e a descrição detalhada, encontrada no livro, foi utilizada para recriar toda a atmosfera da aventura.

Bilbo terá que atravessar a Terra-Média, saindo da Vila dos Hobbits e indo em direção à Montanha da Perdição, fazendo todo o caminho que o levará a pegar o Um Anel com o terrível Gollum.

Mas essa tarefa não será fácil, pois o pequeno Bilbo terá que enfrentar muitos perigos, lutar contra mais de trinta diferentes tipos de inimigos, entre eles os feiosos Orcs e as aranhas caçadeiras, saltar abismos e solucionar enigmas.

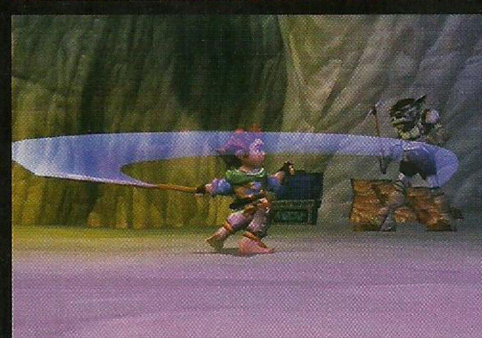
Ao contrário dos outros jogos, que foram baseados nos filmes, The Hobbit foi totalmente baseado no livro homônimo que é o ponto de partida da trilogia e de toda a saga de Frodo.





**Publisher:** Sierra/Vivendi Universal
**Desenvolvimento:** Inevitable Studios
**Gênero:** ação
**Número de jogadores:** 1
**Lançamento:** 1º semestre de 2003





## Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

### Reúna os bravos do reino e nunca use os poderes do Um Anel








**Geralmente os games do gênero RPG, baseados em séries de tevê ou produções para o cinema, seguem a mesma história da versão original, mas no caso de** LOTR: The Fellowship of The Ring**, para o Game Boy Advance, o enredo é muito diferente.**
**Enquanto a Electronic Arts ficou com os direitos dos filmes para criar seus jogos, a Vivendi Universal investiu num caminho mais difícil e garantiu os direitos sobre os livros de J.R.R. Tolkien. Portanto, esta versão de** O Senhor dos Anéis **será inteiramente baseada no livro, o que faz com que você mergulhe mais profundamente na trilogia que serviu de base para tantas outras produções. Durante o jogo, são citados trechos do livro e apresentados personagens e situações que não foram revelados no filme da Warner Bros., fazendo dele uma boa pedida para os fãs.**
**Mas criar um RPG desta grandeza vai muito além de tê-lo apenas como base. É nesse ponto que** LOTR **apresenta seus problemas. Começando pela história sem suspense, na qual não existem pontos em que as regras possam ser quebradas, contrariando a liberdade do gênero. Você simplesmente segue a história e resolve alguns enigmas pelo caminho.**
**O gráfico do jogo é bem feito, mas o som fica devendo. As batalhas acontecem de repente com o personagem andando pelo cenário e não é possível fugir, por muitas vezes acumulando uma grande perda de tempo. De qualquer forma,** LOTR: The Fellowship of The Ring **vai dar uma outra visão para o fã de primeira viagem, aquele que assistiu ao filme, mas não quis ler o livro.**

**Publisher:** Universal Interactive
**Desenvolvimento:** Pocket Studios
**Gênero:** RPG
**Número de jogadores:** 1
**Lançamento:** setembro de 2002



## Lord of the Rings: The Two Towers



### Muito mais ação na segunda parte da aventura de Frodo

**O jogo que dá continuidade à trilogia das aventuras de Frodo está em desenvolvimento pela Griptonite Games, o mesmo time responsável pela primeira versão da série** Harry Potter **para Game Boy Advance e Game Boy Color.**
**A Electronic Arts deu liberdade para a empresa criar e, como resultado, colhe os bons frutos do trabalho da Griptonite, pois o jogo apresenta excelente qualidade gráfica, estilo e uma promessa de ótima jogabilidade.**
**O game é baseado no segundo filme da trilogia, que estréia em janeiro no Brasil. Apesar das obras de J.R.R. Tolkien terem dado o pontapé inicial para a criação dos jogos de RPG,** LOTR: The Two Towers**, para o Game Boy Advance, é um jogo de ação, no qual as batalhas com espada são o ponto forte. Mesmo assim, o jogo é repleto de elementos de fantasia medieval e vai levar você em uma longa expedição pela Terra-Média.**
**O enredo do game mistura um pouco dos dois filmes, mas é focado na história de** As Duas Torres**. Enquanto Frodo e Sam dirigem-se para a Montanha da Perdição, os outros integrantes da Sociedade tentarão salvar os Hobbits, Merry e Pippin das garras dos Orcs. As duas enormes torres da Terra-Média, a de Isengard, do mago Saruman e a de Mordor sob o comando do maligno Sauron, se unem para enfrentar os povos livres.**
**Nesta versão, o jogador contará com mais de dez cenários diferentes e treze fases para explorar. Além disso, existem cinco chefes monstruosos tirados dos dois filmes.**
**O jogo terá cinco personagens disponíveis: Aragorn, Frodo, Legolas, Gandalf, e Eowyn, este último secreto e só liberado depois que o game é terminado com dois outros guerreiros. Cada homem possui atributos diferentes como a velocidade das armas, defesa das armaduras e outros.**
**Além de tudo isso, Two Towers será a única aventura Multiplayer de Tolkien nos videogames. Basta usar o cabo Game Link e um outro cartucho para jogar com um amigo e não mais combater as forças de Sauron sozinho.** N






**Publisher:** Electronic Arts
**Desenvolvimento:** Griptonite Games
**Gênero:** ação
**Número de jogadores:** 2
**Lançamento:** dezembro de 2002




## O melhor game da história?

Pesada essa frase aí de cima, não? É muita responsabilidade carregar o título de melhor game da história, mas Samus Aran está mais em forma do que nunca e consegue tirar essa tarefa de letra. É lógico que existem muitos games no mundo e, nem de longe, cheguei a jogar todos eles. Mas o fato é que já estou nessa vida de joystick há um bom tempo e dentre aqueles games que já passaram por meus consoles, posso afirmar, sem medo nenhum de errar, que Metroid Prime está entre os Top 10 na minha listinha de maiores obras-primas gamísticas. Motivos para isso não faltam. Se você ainda tem aquele babador que usava quando era um bebezinho, coloque-o embaixo da NW que você agora tem em mãos porque a baba vai começar a escorrer nas próximas páginas. MP conseguiu me levar ao paraíso e, como fã da série que sempre fui, não vou economizar palavras para tentar transmitir o quanto este game é sensacional e obrigatório. Estou tão apaixonado pelo jogo que se fosse um vilão de videogame, gostaria de ser Meta Ridley, só para morrer feliz nos braços de Samus Aran.

## Choque de culturas

Durante milênios o povo Chozo viajou pelo espaço construindo verdadeiras maravilhas tecnológicas em vários planetas do universo, sempre dividindo sua sabedoria com os menos cultos e respeitando a vida em todas as suas formas. Mas enquanto avançavam nas ciências, os Chozo sentiam sua espiritualidade enfraquecer. Logo começaram a fazer previsões que indicavam o declínio de seu povo e a ascensão do mal. O universo foi se tornando um lugar cada vez mais violento e, como conseqüência, eles começaram a olhar mais para dentro de si mesmos, desprezando a tecnologia em favor da simplicidade. Um dos muitos refúgios construídos pelos Chozo fica no planeta Tallon IV, mas lá, a tecnologia não tem vez. Tudo foi construído com materiais da própria natureza e a convivência é pacífica e harmoniosa entre as criaturas.
Muitos anos se passaram até que um gigantesco meteoro colidiu com o planeta, impregnando tudo com um elemento nocivo chamado Phazon. Muito da fauna e da flora sucumbiu, e várias mutações ocorreram com aqueles que não morreram. Os Chozo tentaram conter a infestação, mas seus esforços foram em vão. Antes de abandonar Tallon IV, construíram um templo em cima da cratera aberta pelo meteoro e isolaram o núcleo de Phazon na esperança de que, um dia um(a) salvador(a) voltasse ao planeta.
E para fazer contraponto à iluminada raça Chozo, temos os Space Pirates. Nômades estelares com vastos conhecimentos em armamentos e viagens espaciais que pilharam a população de metroids descoberta pela Galactic Federation no planeta SR388, vendo neles grande potencial bélico. E em Zebes, o planeta vizinho, construíram diversas instalações para suas pesquisas e eliminaram o que lá vivia, inclusive muitos dos Chozo locais.
Durante muito tempo, os piratas pesquisaram os metroids. E enquanto essas pesquisas avançavam, uma garota, que ficou órfã

por causa de um ataque deles ao planeta K-2L crescia entre os Chozo. Samus Aran foi treinada como guerreira, recebeu sangue Chozo e partiu para a vingança, destroçando todos os piratas que encontrava pelo caminho, inclusive dois de seus generais, Ridley e Kraid. Samus conseguiu chegar até o centro da base pirata e acabou com todos os metroids que ali estavam, sem esquecer o maior de todos eles, Mother Brain.

Só que mesmo com essa limpa, os Space Pirates não foram totalmente aniquilados. Os sobreviventes se dividiram em dois grupos: um voltou a Zebes para ressuscitar Mother Brian, Ridley e Kraid e o outro tentava achar um planeta adequado para seus fins maléficos. Tallon IV foi facilmente encontrado devido às ondas de energia que emanavam do Phazon selado dentro do templo Chozo. Logo eles montaram laboratórios no planeta para explorar as capacidades desse estranho mutagene.

O material não era parecido com nada que eles conheciam. A capacidade de mutação do Phazon era fantástica e eles começaram a fazer inúmeras experiências com diferentes formas de vida, criando verdadeiras aberrações que agora patrulham Tallon IV. E antes que esses caras cheguem longe demais, é hora de Samus, mais uma vez, agir e mostrar quem é que manda no barraco!

## Fazendo arte

Pirante a história de Prime hein, fala sério! Mas sabe o que é mais legal? Você não precisar de história nenhuma. É possível passar pelo game inteiro sem saber muita coisa dessa confusão de Chozo, Space Pirates e tudo o mais. Se você quiser saber o que está acontecendo, é preciso usar o visor (sobre o qual você tem mais detalhes adiante) para scanear símbolos e telas de computador que contam a história em pequenos fragmentos, além de conseguir algumas dicas. Tudo isso é registrado num "log book" e você pode consultá-lo quando estiver curioso. Mas não é apenas a história que é registrada nesse diário; inimigos, itens de pesquisa e dados sobre os artefatos que você precisa achar ficam ali gravados e contribuem para destravar as galerias de imagens do disco. Jogadores apressados podem passar batido por essas coisas, mas todo trampo pra scanear tudo vale cada centavo do ingresso para as galerias, principalmente para os artistas que tentam a sorte em nossa seção Hot Paint. Tem cada imagem maluca ali pra servir de inspiração...

E esse é um dos pontos de que eu quero tratar primeiro neste review: a arte de Metroid Prime. Que jogo lindo! E não é uma beleza apenas superficial ou mesmo forçada como a gente vê por aí. Tudo é inteligentemente balanceado, numa mistura de modernidade e primitivismo. Chozo é uma raça que alcançaou o ápice da tecnologia e quer regressar ao básico, o que a fez abandonar Tallon IV. Os Space Pirates são, logicamente, piratas espaciais e usam tudo o que é parafernália em suas pesquisas com os metroids e com o tal do Phazon, abundante no planeta. O resultado é que você verá templos em ruínas contrastando com a alta tecnologia empregada pelos corsários intergalácticos. Uma sala em especial, chamada Arboretum, possui vários corredores adjacentes onde a vegetação cresce, criando o clima para que o jogador se acostume ao cenário antes mesmo de entrar nele.

E quanto ao personagem que você controla no jogo? Tá certo que são poucas vezes que se vê Samus de corpo inteiro, afinal, o jogo se passa em primeira pessoa a maior parte do tempo. Mas nas horas em que ela aparece, o trânsito pára! Sua armadura está colada ao corpo, com as linhas do abdômen bem definidas, dobraduras nas juntas, os ombros salientes... mas apesar de toda essa beleza no vestuário de Samus, aposto que tá todo mundo (o público masculino, pelo menos) querendo ver a guria se despir da lataria no final do game.

## O primeiro contato

Depois de apertar Start e assistir a um curto cineminha que não mostra muita coisa, Samus aparece naquilo que parece ser uma imensa estação espacial. Como em todos os jogos, a primeira coisa que faço é testar os controles. Aperto o A e um tiro é disparado. Mas perai! Se eu segurar o A, o tiro é carregado. Será que eu já estou com o Charge Beam e ninguém me avisou de nada?

Vou testar os outros botões. O B pula, o Y solta um míssil... míssil? Eu também já tenho mísseis logo no começo do jogo? Não... isso é mentira! Deixa eu ver pra que serve o X. Caraca! Virei Morph Ball! Isso é muito bom pra ser verdade! O jogo nem começou direito e eu já posso virar Morph Ball! Quantas lembranças me vieram à mente nesse momento...

Mas não é hora pra isso! Tenho um exército de piratas e metroids para dar cabo! Depois de explorar o local, matar um minichefe e ver que o Grapple Beam também funciona (estou me acostumando com essa vida boa...), a estação começa a explodir. Um cineminha mostra Samus partindo no encalço de Ridley até o planeta Tallon IV. Quando desço da nave e me preparo para mandar brasa, a surpresa. Nada mais funciona! Não posso mais disparar mísseis, meu tiro não pode mais ser carregado, o Grapple Beam foi cortado... nem Morph Ball eu não posso mais virar! Em vez de ficar p... da vida com a situação, uma onda de alegria me invade. Este sim é o Metroid que eu conheço! Sozinho, desarmado e ameaçado por feras hostis de tudo quanto é canto! Ahhh, que maravilha! Agora é que a cuíca vai roncar!





## Novidades e semelhanças

Esse é o grande barato da série Metroid. O jogador tem poucos recursos no começo e o acesso à maioria das áreas é restrito. Os novos caminhos vão se abrindo só na base da exploração e conseguindo item por item. Algumas portas são abertas apenas pelos tiros de determinada arma, grandes fossos de lava são cruzados somente se você tiver a armadura correta, e por aí vai. É a mesma fórmula usada nos games anteriores e ela não poderia estar mais satisfatória em Prime. É isso que torna o game tão viciante e gostoso de jogar. A possibilidade de passar por lugares já vistos e encontrar um buraquinho onde você pode usar aquele último item adquirido e descobrir um outro mundo completamente diferente. Quando se pensa que o game não pode ficar melhor... pá! Um novo acessório é descoberto e o jogo vira outro (melhor ainda!) numa questão de minutos. E quando se está muito adiantado no jogo, novos inimigos vão aparecendo naquelas áreas que você já conhece de cor, aumentando a dose de desafio.
Quem jogou os outros games da série, principalmente Super Metroid de Super NES, vai se sentir em casa. Esse era justamente o medo de muita gente: em que se transformaria essa nova aventura de Samus, levando em conta que esse seria o primeiro game produzido fora do Japão e ainda com a heroína em primeira pessoa? Tudo o que eu posso dizer é que a Retro Studios cumpriu com louvor sua missão. E apesar de ser em primeira pessoa, você não se sente jogando um FPS. É difícil explicar, só jogando mesmo pra entender. Pra começar, os pulos são usados freqüentemente, numa escala muito maior que num game como 007 Nightfire, por exemplo. E eles são simples, mas não ridiculamente fáceis, de serem executados. Nada de saltos triplos chutando a parede à la Mario Sunshine.
A Morph Ball e seus diversos implementos dão outra dinâmica à MP. Quando você vira "bolinha" a visão passa a ser em terceira pessoa e o controle muda bastante, com físicas muito apuradas. A sensação de correr em 3D como Morph Ball é indescritível! Tem horas que dá vontade de esquecer os objetivos do jogo pra ficar dando olé nos inimigos menos inteligentes. Minha única reclamação em relação a esse aspecto do game é o fato da Retro não ter incluído a opção de se controlar a câmera no modo Morph Ball.
Outra coisa que difere MP dos jogos de tiro modernos é a movimentação feita com apenas uma das alavancas analógicas. L e R servem para mirar de duas maneiras diferentes: o primeiro botão trava a mira no inimigo e o segundo exibe a mira, mas não trava. A alavanca amarela (C) é usada para alternar entre os tipos de projétil dispardos pelo seu "Arm Cannon". A não ser que você esteja com a mira travada em um inimigo, é impossível mirar e correr ao mesmo tempo. Mas mesmo esse pequeno porém e a falta de controle de câmera durante o modo Morph Ball, não são suficientes para tirar o brilho de Prime e, muito menos, diminuir sua nota final.

## Festa de arromba

A trilha sonora composta por Kenji Yamamoto (o mesmo de Super Metroid) é algo fora de série. Batidas techno se misturam a melodias mais calmas e até cânticos entoados para satisfazer a gregos e a corintianos. A música de abertura é especial: com um ritmo alucinado, o techno jungle que saía das caixas do meu som me fazia sentir como se eu estivesse chegando a uma rave, me preparando para a festa que logo presenciaria. Ainda mais com os estranhos barulhos de bexiga raspada existentes na música. E essa trilha é tão maneira que, depois de umas três ou quatro horas de jogo, já dá pra começar a assobiar algumas das músicas. Se Samus não tivesse tanta coisa naquele capacete, certamente usaria um discman para curtir a sonzeira.
E por falar no capacete dela, não podemos nos esquecer do visor. Com mais informações que você possa imaginar, ele é parte integrante da jogabilidade e possui algumas variações que tornam o game muito mais interessante. No começo, são só dois tipos: Combat

## Com a palavra...

Mas se você não acredita em tudo isso que falei, ou até acha que essa idolatria é exagerada, confira a opinião de outros dois caras que também se renderam aos encantos de Samus e que manjam tudo de videogame. Você vai ver que aquela nota 10 no final da matéria é totalmente justificada.

Há muito tempo não me sentia tão entusiasmado com um game. Eu poderia falar durante horas e horas sobre Metroid Prime, mas não vou parar de jogar pra dar minha opinião. Já até deixei de lado outros compromissos só para ter mais tempo pra jogá-lo. É o game da década, você tem que jogar pra sentir o drama.

*Fabio Michelin, passando férias em Tallon IV*

Metroid 3D desenvolvido por um estúdio americano? Tinha tudo para dar errado, mas a Retro Studios fez um milagre. Palavras não podem expressar a excelência de Prime. Ele envolve muito mais: sentimentos, emoções, pensamentos... É incrível como o game se renova em curtos intervalos, oferecendo novas maneiras de exploração. Nunca um game foi tão imersivo: gráficos, som e enredo unem-se para colocá-lo na armadura de Samus. Inesquecível!

*Fabio Santana, ex-cético*





e Scan. O primeiro é auto-explicativo e o segundo já foi falado pra que serve. Mas fora esses dois, temos também o visor térmico (visualiza o calor dos objetos) e o de raio-X (precisa dizer pra que serve?). Alguns efeitos gráficos que rolam com o visor são de deixar qualquer um bobo. Ao passar por vapor, jatos de água normal e enferrujada e até mesmo depois de estourar um inimigo asqueroso, o visor acumula resíduos e sua visão fica distorcida. Louco demais! Outro efeito gráfico que merece destaque é o disparo do Charge Beam que deforma o cenário por onde passa.

E eu não poderia terminar meu texto sem citar outra marca registrada da série Metroid: os chefes gigantescos. Os games de Samus sempre tiveram alguns dos chefes mais amedrontadores de que se tem notícia. E aqui não é diferente. Alguns vilões de MP chegam a ser estapafúrdios de tão grandes. Quando você der de cara com um sujeito chamado Thardus, vai perceber do que eu estou falando. A primeira vez que esse cara veio pra cima de mim, saí correndo feito um moleque quando bate o sinal do recreio. Tomei porrada até dizer chega. Na segunda vez, comecei a pegar as manhas dele e a usar todos os meus acessórios tentando descobrir a melhor forma de eliminá-lo. Na terceira vez, já sabia o que tinha que fazer e até brinquei um pouco com o desgraçado. Quando o matei, a comemoração foi estilo final de campeonato de futebol. Tá entendendo agora por que adorei tanto este game?

**Eduardo Trivella**

## Primos fundidos

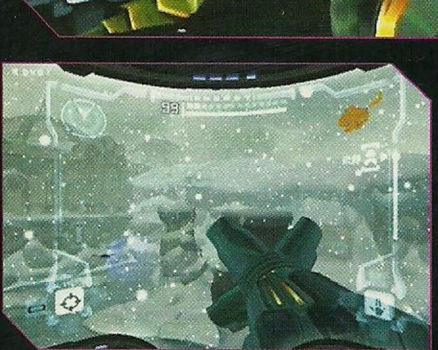
Mas ainda não acabou. Quer dizer, se acabou, melhor ainda! Termine MP, conecte com Metroid Fusion do GBA e transfira a Fusion Suit para deixar Samus com um visual diferente. E se você é um gamer das antigas, vai ficar feliz de saber que, ao terminar Metroid Fusion no GBA, o game original de Nintendinho poderá ser transferido para o GameCube. Não perca essa oportunidade de acompanhar o nascimento de uma das maiores sagas dos videogames!






METROID™
PUSH START BUTTON
© 1986 NINTENDO
Press to quit.



| | |
|---|---|
| AVALIAÇÃO | Gráficos 10 / Som 10 / Jogabilidade 10 / Diversão 10 / Replay 10 |
| | Número de jogadores: 1 / Tipo de jogo: ação |
| | Selva? sim |
| | Desenvolvimento: Retro Studios / Publisher: Nintendo |
| NOTA FINAL | 10 |





SIM, ISSO É UM 10! MEU NOVO GAME É MESMO O MÁXIMO!




A fusão de Samus com o GBA resulta no melhor game do portátil!

Pela primeira vez, Samus Aran estrela duas aventuras simultaneamente: Metroid Prime, para GameCube e Metroid Fusion, para Game Boy Advance.
Enquanto Prime trata de levar a série para a próxima geração, Fusion assume o compromisso de manter a tradição Metroid. Ele é a verdadeira seqüência de Super Metroid, tanto na continuidade do enredo quanto no esquema de jogo e visual 2D. E a escolhida para cumprir essa tarefa e atender aos oito anos de expectativa, foi a equipe R&D1 da Nintendo, responsável pelos três primeiros games da série.

## Uma nova ameaça

Com a extinção dos Metroids no planeta SR388, o ecossistema se reestruturou. A Galactic Federation enviou uma estação espacial denominada Biologic Space Labs para monitorar o crescimento de vida no planeta, e Samus Aran foi designada para escoltar os cientistas. Durante a exploração, ela foi infectada por uma forma de vida parasita conhecida por "X" – sem os seus inimigos naturais, os Metroids, os parasitas X dominaram SR388.
Os organismos nocivos se multiplicaram pelo corpo e até mesmo pela armadura de Samus. Partes de sua couraça foram removidas cirurgicamente, mas os parasitas alcançaram o sistema nervoso de Samus, deixando-a com poucas chances de sobrevivência.




Contudo, os cientistas produziram uma vacina com DNA de Metroid, extraído das células conservadas na larva trazida por Samus de SR388. Ao receber o composto, a garota rapidamente recobrou os sentidos e os parasitas foram eliminados.
Mas um desastre ainda maior já havia acontecido: os parasitas X enviados para estudos ao Biologic Space Labs, fugiram do controle e se espalharam pela estação. Samus imediatamente seguiu para o local, a bordo da nave que a Federação providenciou.

## Uma nova direção para a série

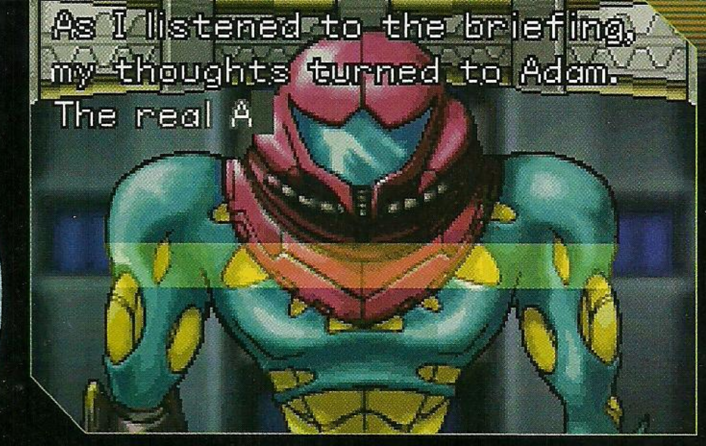
A sua primeira sensação ao jogar Metroid Fusion certamente será algo do tipo "Ei, quem é esse computador que me diz o que fazer e para onde ir?". Através das Navigation Rooms, Samus tem acesso ao computador de sua nave, que a orienta baseado nas suas habilidades e nas condições da estação espacial. Apelidado de Adam (em homenagem ao ex-comandante de Samus), esse computador tem o infeliz papel de indicar qual será seu próximo upgrade ou quando encontrará um chefe (estragando o fator surpresa), além de comandar seus passos e bloquear caminhos que você não deve acessar (tornando o game mais linear).
Conforme o seu progresso, Adam vai dando detalhes da trama, tornando a aventura ainda mais interessante. O enredo é enriquecido através das cenas com os monólogos de Samus, uma novidade bem-vinda à série.

## Samus, a fortaleza em forma de mulher

A protetora da galáxia sempre foi conhecida por sua versatilidade, mas desta vez ela se superou. Samus, recém-operada, começa sua jornada enfraquecida, mas vai adquirindo suas armas e habilidades ao longo da aventura. Uma das novidades mais interessantes é a possibilidade de se agarrar às beiradas de plataformas, paredes com escadas e no teto. Samus pode até mesmo atirar enquanto está pendurada. Esse fator, além de dar uma nova dimensão ao game, é utilizado de maneira engenhosa nos puzzles.
O arsenal de Aran não fica para trás. Aos conhecidos Missiles, Super Missiles e Power Bombs somam-se os Ice Missiles e os novos tipos de tiros do canhão de braço. Isso sem contar os diversos upgrades como as tradicionais Speed Boots e as diferentes armaduras. Essas habilidades podem ser recuperadas de duas maneiras: recebendo dados através de Data Rooms ou absorvendo parasitas especiais conhecidos como Core-X, geralmente liberados por chefes. "Absorver? Como assim?". Lembra-se da vacina Metroid injetada em Samus? Isso não apenas a tornou imune aos parasitas X, como também lhe concedeu a habilidade de absorvê-los em forma de energia ou munição. Como todas as criaturas hostis que você encontra estão dominadas pelos parasitas, é necessário, além de acabar com elas, absorver o parasita para que ele não troque de hospedeiro.
O lado tenso do game veio com a criação de SA-X, um clone perfeito de Samus no ápice de seu poder, controlado pelos parasitas X. E os melhores momentos do game são os eventuais encontros com esse terror.








## Tudo na palma da mão

A adaptação de Metroid para os comandos do portátil foi um trabalho de mestre. Com os botões A e B você pula e atira, segurando o L, Samus mira nas diagonais e o botão R pressionado dá acesso aos mísseis ou Power Bombs (estando na forma de bolinha). A corrida agora é automática, sem a necessidade de um botão extra.
O mapa também está muito mais amigável. Agora ele diferencia, por cores, as áreas secretas das comuns, além de indicar itens não obtidos (círculo vazio) e itens já coletados (pontinho).

## Planejar é preciso

Metroid Fusion é grande. São sete áreas enormes e, apesar da linearidade, há muito o que explorar. Constantemente você se depara com situações sem solução ou áreas inatingíveis e deve fazer anotações mentais para retornar posteriormente com novas habilidades.
A difícil tarefa de atingir o equilíbrio na hora de distribuir os itens pelo mapa, definir as áreas que podem ser exploradas em cada momento e exibir locais e itens ainda impossíveis de alcançar para aguçar o jogador, foi realizada com mérito. Com cinco finais à sua disposição, você terá horas e horas da típica diversão Metroid.

**AVALIAÇÃO** — Recomendado para todas as idades (L)

Graficos 9,5 / Som 10 / Jogabilidade 9,5 / Diversão 10 / Replay 9,5
Número de jogadores: 1 / Tipo de jogo: ação
Salva? sim (3 blocos)
Desenvolvimento: Nintendo (R&D1) / Publisher: Nintendo

**NOTA FINAL 9,7**

## Colírio para os olhos, música para os ouvidos




Graficamente falando, Fusion recebeu um tratamento de primeira qualidade. Em comparação (inevitável) com Super Metroid, o game do Super NES ganha em definição (já que a resolução do portátil é menor), mas a direção artística dos dois é diferente: enquanto Super assume um tom sombrio, Fusion adota um visual mais colorido. A animação dos inimigos e especialmente de Samus impressiona – em vez de simplesmente inverter os sprites de Samus, eles os desenharam duas vezes para que o canhão ficasse sempre no braço direito. Os cenários possuem ainda mais detalhes que em Super Metroid e os efeitos especiais, apesar de sutis, estão em todas as partes.
Ouvir Fusion é mais uma experiência única no GBA. Até hoje, Castlevania: Circle of the Moon era citado quando se falava de músicas no portátil. Porém, a trilha sonora da nova aventura de Samus sobressai-se de todos os outros jogos. Aliados às músicas estão os diversos efeitos sonoros (como os passos de Samus e os diferentes sons para cada uma de suas armas) que clamam por um fone de ouvido para curtir a experiência com plenitude.

A linha que separa "um joguinho portátil" de "um grande jogo para um console de bolso" já foi cruzada há muito com a chegada do GBA, mas Metroid Fusion foi além. O game tem tantos toques especiais e detalhes que você fica impressionado do começo ao fim. Um momento em particular, um reencontro para ser mais preciso, traz uma sensação de nostalgia para os veteranos da série. A única controvérsia para o universo Metroid é mesmo o computador Adam. Uma opção de log, como a de Metroid Prime, que guarda as informações já obtidas (como dados dos inimigos), teria tornado Adam mais agradável. Ainda assim, pode-se dizer que Metroid Fusion é o melhor game de GBA já produzido. Melhor que Super Metroid? Prefiro não entrar nesse assunto. Eu fico com todos!

**Fabio Santana**

# Fique por dentro de Metroid

## Conheça a fundo esse universo fascinante

Por **Fabio Santana**

**"Chozo? Mother Brain? SR388? Que diabos são essas coisas?" Se essa é a sua reação ao ouvir falar de Metroid, estude agora os principais termos e a história da série para não fazer feio na frente dos amigos.**

## Glossário

### Chozo



Antigo povo-pássaro. Essa civilização habitou o planeta Zebes por vários séculos, desenvolvendo uma sociedade pacífica e de alta tecnologia. Os Chozo possuíam grandes habilidades naturais, utilizadas apenas para o progresso de sua civilização. Este povo foi exterminado impiedosamente pela invasão dos Space Pirates, que buscavam nas estruturas de Zebes o esconderijo ideal. Há rumores de que a cultura Chozo tenha se expandido para outros planetas.

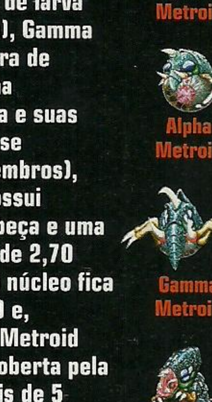
### Galactic Federation



Organização formada por diversos planetas da galáxia com o objetivo de promover o intercâmbio de culturas e tecnologias e regularizar as transações comerciais interplanetárias. Liderada por um corpo de representantes de cada planeta, a Federação também monitora as atividades criminosas, através da Galactic Federation Police.

### Metroid

Forma de vida dominante no planeta SR388. Os Metroids nascem a partir de ovos colocados pela única rainha, a Queen Metroid. Em 36 horas, o ovo choca e dá origem à larva de Metroid, uma espécie de água-viva flutuante e gelatinosa, com pequenas garras. Após 24 horas, a larva atinge a forma adulta e mais conhecida de Metroid, já com garras maiores para segurar suas vítimas e se alimentar de sua energia. Estes seres possuem grande inteligência e são dotados de raciocínio. Conforme se alimenta, o espécime adulto inicia seu ciclo de evolução, passando para Alpha Metroid (na parte superior da massa gelatinosa, nasce uma espécie de larva com olhos e garras), Gamma Metroid (o ser dobra de tamanho, ganha uma resistente carapaça e suas garras começam a se desenvolver em membros), Zeta Metroid (já possui braços, pernas, cabeça e uma cauda e tem cerca de 2,70 metros de altura; o núcleo fica exposto na barriga) e, finalmente, Omega Metroid (possui a barriga coberta pela carapaça e tem mais de 5 metros de altura). A colônia é comandada pela Queen Metroid e eles se comunicam telepaticamente. Segundo estudos, quando o Metroid é exposto aos raios beta, eles se multiplicam e sua taxa de crescimento aumenta dramaticamente. Porém, se tornam ainda mais agressivos.



Metroid

Alpha Metroid

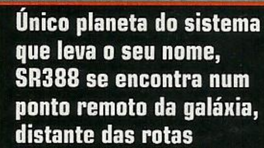
Gamma Metroid

Zeta Metroid



Omega Metroid

### SR388



Único planeta do sistema que leva o seu nome, SR388 se encontra num ponto remoto da galáxia, distante das rotas comerciais da Federação. Sua superfície é totalmente coberta por densas nuvens de chuva ácida e os vulcões estão em constante atividade por toda parte. As profundezas deste planeta escondem milhares de cavernas que se conectam formando um pavoroso labirinto. A forma de vida dominante são os Metroids, mas há outras criaturas cujos organismos se adaptaram ao clima hostil do planeta, assim como organismos menores.

### Samus Aran

A maior caçadora de recompensas da galáxia. Quando a ameaça são os Space Pirates, a Galaxy Federation não hesita em destacar Samus para a missão. Ainda criança, a colônia da pequena Aran foi devastada pelos piratas, mas ela foi salva pelo povo Chozo – seus pais não tiveram a mesma sorte. Os homens-pássaro, então, lhe concederam o sangue Chozo, para que ela tivesse suas habilidades naturais. Além disso, os sábios construíram a armadura especial que transforma Samus Aran na protetora da galáxia. Fora de sua armadura, ela é uma garota com forte senso de justiça, 1,87 metro de altura e quase 90 quilos.

### Space Pirates

Com a criação da Galactic Federation, veio não apenas uma época de prosperidade, como também a ameaça desse grupo de vilões, que formaram uma organização para assaltar as várias naves que passaram a circular no eixo comercial da galáxia. Liderados pela Mother Brain, os Space Pirates decidiram pesquisar os Metroids para utilizar o poder dessas criaturas em seu favor. Com o comando de fortes aliados da Mother Brain, como o lagarto Kraid e o dragão Ridley, os piratas instalaram sua base no planeta Zebes. O exército pirata é constituído predominantemente por Zebesians, alguns dos mais hostis habitantes do planeta.

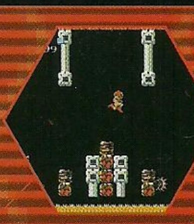


### Zebes



Um planeta pouco conhecido, afastado do tráfego das naves comerciais. Constantes chuvas castigam a superfície do planeta, gerando uma densa e ameaçadora vegetação em certas áreas. Zebes possui uma rede de cavernas e galerias subterrâneas, algumas praticamente inacessíveis, cheias de lava ou inundadas. A vida é abundante, mas oferece perigos em todos os lugares. Ruínas de templos e estátuas Chozo denunciam a passagem dessa civilização antiga no planeta Zebes.

Cronologia Metroid



## Metroid (NES) 1986

Mother Brain instala sua base no planeta Zebes e desenvolve pesquisas com Metroids para fortalecer seu exército de piratas. A Galaxy Federation destaca Samus Aran para invadir a base inimiga e acabar com seus planos nefastos. Ganhando novos poderes e acabando com Kraid e Ridley, a caçadora de recompensas penetra na fortaleza inimiga e acaba com Mother Brain.

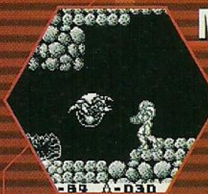





## Metroid Prime (GameCube) 2002

Após destruir a base dos Space Pirates em Zebes, Samus descobre que naves piratas estão na órbita do planeta. Ela segue essas naves até a órbita de um planeta chamado Tallon IV e descobre que os piratas estão realizando pesquisas com um mutagene chamado Phazon, combinando-o com formas de vida locais para reconstruir seu exército.



## Metroid II: Return of Samus (Game Boy) 1991

Após a descoberta dos planos dos Space Pirates, os Metroids são considerados criaturas nocivas. A Galactic Federation envia esquadrões para o planeta SR388 para exterminar essa ameaça, mas nenhum deles retorna. Samus é, então, destacada para acabar com os Metroids em seu planeta natal. Surpreendida pelas diversas evoluções dessa raça, a caçadora de recompensas elimina a Queen Metroid. No retorno, um ovo se quebra e dá origem a uma larva de Metroid, que acompanha Samus pensando que ela é sua mãe. A garota entrega a larva para a Space Academy, esperando que os estudos desse organismo gerem benefícios para a humanidade.






## Super Metroid (Super NES) 1994

Ridley, o Space Pirate revivido, invade a Ceres Space Academy e rouba a larva de Metroid. Samus é chamada com urgência e segue o pirata até o planeta Zebes, onde descobre que a base dos Space Pirates foi reconstruída e ampliada. Lutando contra inimigos revividos e outros novos, Samus consegue chegar ao covil de Mother Brain. Prestes a morrer, a garota é salva pelo seu protegido Metroid, que sacrifica sua vida para conceder seu poder à suposta mãe. Dessa maneira, Samus acaba com Mother Brain e escapa do planeta Zebes, que explode de uma vez por todas.






## Metroid Fusion (Game Boy Advance) 2002

O extinção dos Metroids em SR388 desequilibrou a cadeia alimentar do planeta. Enviada para escoltar uma equipe de pesquisadores, Samus acaba infectada por uma forma de vida parasita conhecida simplesmente por "X". Para salvar sua vida, os cientistas foram obrigados a remover partes de sua armadura e lhe injetarem uma vacina experimental, produzida com DNA de Metroid, os inimigos naturais do parasita X. A base de pesquisas na órbita do planeta SR388 é infectada por esse organismo, que imita as habilidades de seus hospedeiros. Enquanto Samus explora a estação espacial, ela é perseguida por SA-X, seu clone parasita com poder total.



METROID FUSION

# Estratégia



## Uma nova ameaça se espalha pelo universo e só existe uma cura: Samus Aran

Por **Alex Figueiredo**

**Começa aqui a estratégia para esta aventura inesquecível do portátil da Nintendo, e se você leu as páginas anteriores já sabe sua missão. Por isso, não perca tempo e inicie o extermínio dos parasitas agora mesmo!**

### Comandos

**A:** Pulo **B:** Tiro **L:** Direcionar tiro para diagonal superior
**R:** Aciona míssil ou bomba
**Start:** Tela de Mapa. Se apertar o botão R na tela de mapa você acessa o seu inventário

### Técnicas

**Wall Jump:** Pule em direção à uma parede e, quando estiver encostado nela, coloque rapidamente para a direção contrária e aperte o botão de pulo.
**Bomb:** Coloque para baixo duas vezes (para se transformar em bola) e aperte o botão de tiro.
**Charge Beam:** Após recuperar este item, segure o botão de tiro para deixar seus ataques mais poderosos. Isso também vale para os ataques com bombas.
**Super Jump:** Após recuperar o Speed Booster corra para uma direção qualquer, quando você começar a brilhar, aperte para baixo. Feito isso, você terá carregado um Super Jump. Depois de carregado, o Super Jump precisa ser direcionado para algum lugar ou perderá seu efeito. Para direcionar o pulo, apenas pule e coloque na direção desejada, e caso queira direcionar seu pulo para a diagonal, segure os botões L ou R enquanto pula.

## Missão 1

### Main Deck

001 – Missile Data (MM-N2)
002 – Missile 01 (MM-S8)
003 – Missile 02 (MM-R8)
004 – Energy Tank 01 (MM-W7)
005 – Energy Tank 02 (MM-X7)
006 – Morph Ball (MM-W9)
007 – Missile 03 (MM-K10)

Após a introdução, siga para a esquerda até encontrar a Navigation Room (MM-K11) para receber suas primeiras instruções e depois siga para o Quarantine Bay (MM-G10). Ao chegar à sala, mate o inimigo e absorva o parasita que ele irá liberar. Retorne ao Navigation Room e acesse o computador para mais informações. Siga para MM-P7 e acesse outro Navigation Room. Depois vá para o Data Room (MM-N2) e pegue os primeiros mísseis (**Item 001**). Retorne e receba mais informações do computador. Prossiga para MM-Q2, suba na plataforma e atire na parede da esquerda para abrir uma passagem. Continue por esta passagem até chegar a MM-S8. Pegue mais mísseis (**Item 002**). Siga para a esquerda e atire no segundo degrau que está à esquerda para revelar mais mísseis (**Item 003**). Siga para MM-U8 e espere o inimigo que está bloqueando a porta abrir o olho, então, dispare os mísseis (não faça isso quando ele estiver com o olho brilhando). Repita isso três vezes para liberar a sua passagem. Prossiga pela porta até pegar um Energy Tank (**Item 004**). Siga para a ponta direita da plataforma e atire no teto usando os mísseis para revelar uma passagem. Siga por ela para ter acesso a uma sala (MM-X7) com outro Energy Tank (**Item 005**). Retorne. Caia pela abertura e prepare-se para enfrentar o primeiro chefe do jogo.

Item 003

Item 004



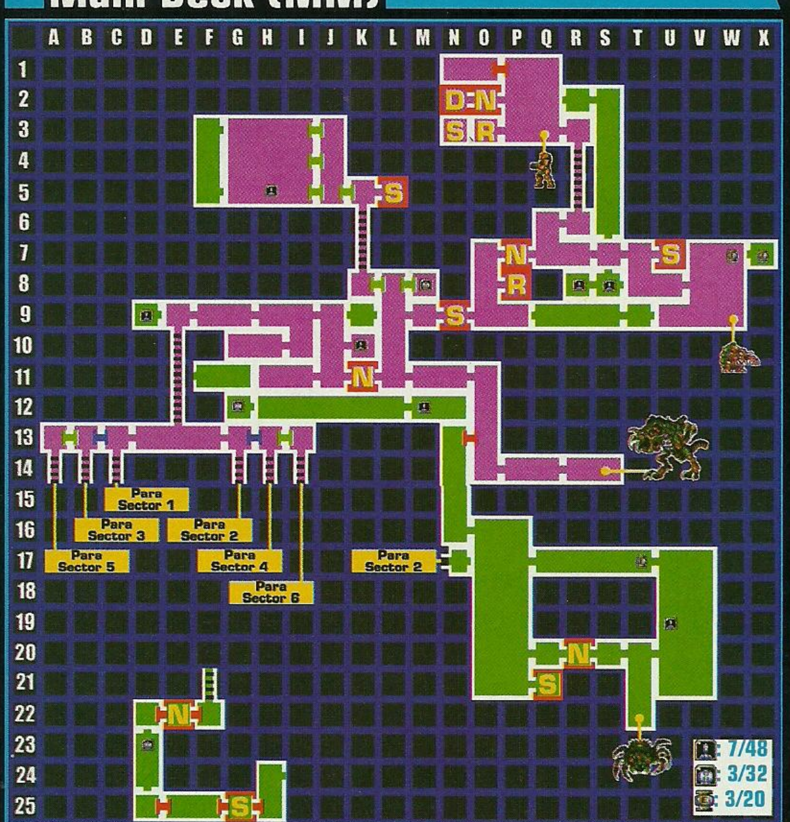

### Chefe 01

Acerte-o com tiros normais ou mísseis sempre que puder. Quando o chefe atirar em você ou se transformar em bola e vier em sua direção, fique dependurado nas aberturas que estão na parede e depois pule por cima dele para evitar o ataque. Não se esqueça de guardar três mísseis porque, após derrotá-lo, ele se transformará em uma espécie de parasita. Para matar esse parasita acerte-o com os três mísseis que guardou. Mas lembre-se de que essa forma do chefe somente será acertada quando não estiver brilhando. Após vencê-lo, recupere a habilidade Morph Ball (**Item 006**).

Vá para MM-K10 e pegue mais alguns mísseis (**Item 007**). Siga para MM-C2.



## Main Deck (MM)



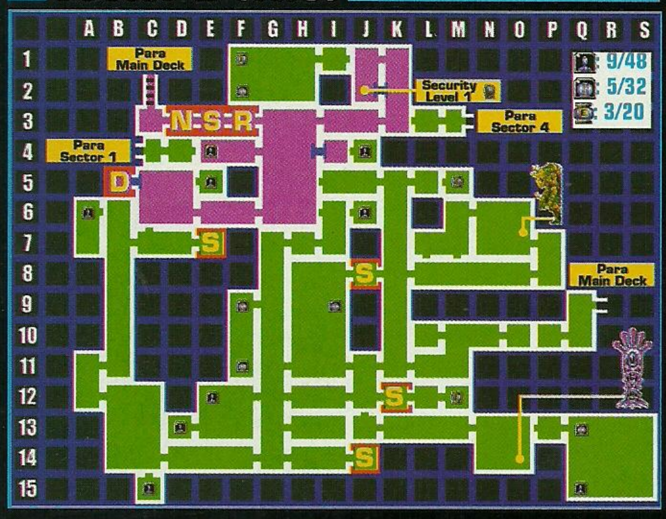

### Como usar os mapas

Metroid Fusion possui sete mapas no total. Cada um deles possui seu código (MM, SRX, TRO, etc.), e também coordenadas alfanuméricas para facilitar a consulta. Dessa maneira, basta cruzar letras e números para localizar salas ou itens mencionados na estratégia. Indicamos também o número de Missiles, Power Bombs e Energy Tanks encontrados em cada área e o destino de cada passagem.

## Sector 1 (SRX)



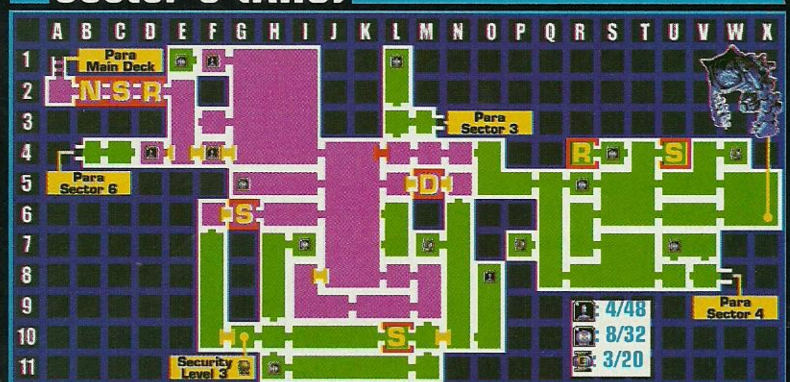

## Sector 2 (TRO)




## Sector 3 (PYR)




## Sector 5 (ARC)

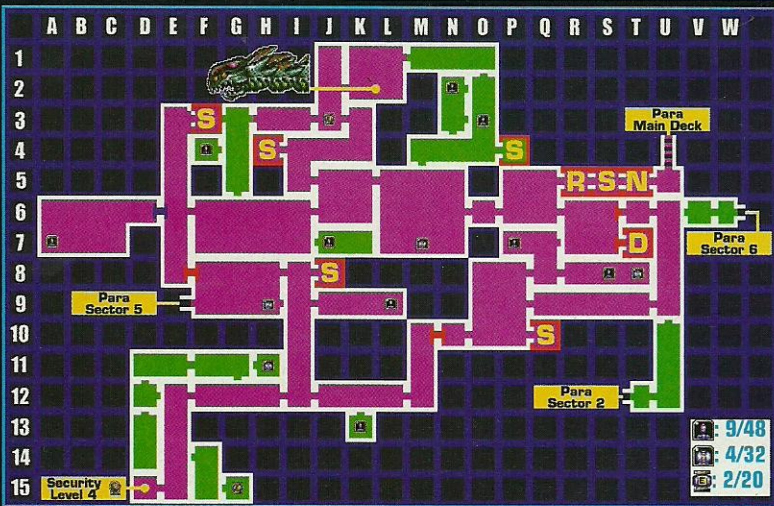



## Sector 6 (NOC)





## Sector 4 (AQA)




## Missão 2

**Sector 1**

- 008 – Energy Tank 03 (SRX-M3)
- 009 – Missile 04 (SRX-F4)
- 010 – Missile 05 (SRX-M9)
- 011 – Charge Beam (SRX-I7)
- 012 – Missile 06 (SRX-J5)
- 013 – Missile 07 (SRX-Q3)

Após receber a segunda missão do computador, siga para SRX-K3 e use três mísseis para destruir o primeiro estabilizador. Prossiga para a sala seguinte e mate todos os inimigos. Transforme-se em bola e siga para o canto inferior direito para pegar mais um Energy Tank (**Item 008**). Siga para SRX-P2 para destruir outro estabilizador. Depois siga para SRX-F4 para pegar mais mísseis (**Item 009**). Continue para SRX-K9, destrua o terceiro estabilizador e prossiga. Ao chegar a SRX-09, mate todos os inimigos e destrua o estabilizador. Depois entre pela porta que está na parte superior esquerda e pegue mais mísseis (**Item 010**). Siga para SRX-L7, atravesse a sala usando os espinhos do teto e atire na parte superior da parede esquerda para revelar uma passagem. Siga para SRX-I7 para acessar a sala onde enfrentará o segundo chefe do jogo.

**Chefe 02**

Um dos vários chefes que não apresentam dificuldade nenhuma. Para derrotá-lo apenas espere até que ele abra o olho e então atire e pule ao mesmo tempo para não ser atingido por seu ataque. Repita até derrotá-lo e recupere a habilidade Charge Beam (**Item 011**).

Siga para SRX-K6 e atire no teto para abrir caminho. Suba para a próxima tela e atire no canto superior esquerdo para revelar outra passagem secreta. Siga por essa passagem e pegue outros mísseis (**Item 012**). Retorne e siga para SRX-L6, vá para o extremo esquerdo da tela, destrua a parede da direita e acabe com o último estabilizador. Siga para SRX-P5, salve o jogo se preferir e destrua o bloco rachado que está na parede da direita para abrir uma passagem. Siga pela passagem recém-descoberta até encontrar mais mísseis (**Item 013**). Retorne para o Navigation Room, tome nota de sua próxima missão e siga para o Sector 2.

## Missão 3

**Sector 2**

- 014 – Bomb Ball (TRO-B5)
- 015 – Missile 08 (TRO-E5)
- 016 – Missile 09 (TRO-A6)
- 017 – Missile 10 (TRO-C15)
- 018 – Energy Tank 04 (TRO-M12)
- 019 – Hi-Jump (TRO-014)
- 020 – Jump Ball (TRO-014)
- 021 – Missile 11 (TRO-E12)
- 022 – Missile 12 (TRO-D13)
- 023 – Missile 13 (TRO-J6)
- 024 – Missile 14 (TRO-J4)
- 025 – Missile 15 (TRO-E4)

Após acessar o computador, siga para TRO-J1 para abrir as Security Doors Level 1 (com isso você abre as portas azuis). Siga para TRO-B5 e faça o download da habilidade Bomb Ball (**Item 014**). Retorne e estoure o bloco que está na parte superior direita para ter acesso a uma sala com mais mísseis (**Item 015**).

Volte para TRO-C6 e use uma bomba para estourar o canto inferior esquerdo e prosseguir pelo caminho. Siga para TRO-B6 e atire um míssil na parte superior da parede esquerda para revelar uma passagem. Siga pela passagem, estoure bombas pelo chão para que um pilar de ferro apareça. Suba por esse pilar para alcançar mais alguns mísseis (**Item 016**). Siga para TRO-C14 e estoure uma bomba na parte inferior direita para prosseguir e pegar mais alguns mísseis (**Item 017**). Continue o caminho e, na próxima sala, estoure bombas pelo chão para que um pilar de ferro apareça. Siga para TRO-M12 e encontre outro Energy Tank (**Item 018**). Nessa mesma sala, atire no chão para liberar seu caminho. Mate o olho que protege a porta e siga para mais um chefe.

**Chefe 03**

Matar este chefe é simples. Apenas espere que ele pule e fique "planando" com a parte inferior desprotegida. Nessa hora, atire na parte inferior com seus mísseis para acertar seu olho. Faça isso até que ele se transforme na forma parasita. Para eliminar a segunda forma, repita o procedimento usado contra o primeiro chefe. Após derrotá-lo, você recuperará as habilidades Hi-Jump (**Item 019**) e Jump Ball (**Item 020**).

Siga para TRO-I12 e estoure algumas bombas no canto inferior esquerdo para abrir uma passagem. Siga por essa passagem e, ao cair na sala inferior, você irá ver SA-X andando em direção à porta. Espere até que ela saia da sala (um confronto agora com ela seria mortal), depois estoure o canto inferior direito e prossiga seu caminho para TRO-F12. Use os espinhos que estão no teto para atravessar o lago e pegue mais alguns mísseis (**Item 021**) quando chegar ao final. Depois caia na água e estoure algumas bombas na parte esquerda da tela para fazer aparecer um pilar. Use o pilar para alcançar a passagem e prossiga pela porta que está à esquerda. Na próxima sala, estoure bombas novamente no chão para aparecer outro pilar. Use o pilar para colocar algumas bombas na parte superior da parede da direita e assim abrir mais uma passagem secreta.




Pegue os mísseis (**Item 022**), saia da sala e

estoure uma bomba em cima do bloco para que um pilar apareça e continue o caminho para TRO-I6. Entre na abertura que está na parede da direita e solte uma bomba para achar mais mísseis (**Item 023**), depois siga para TRO-I4 e estoure bombas na parede da direita para encontrar uma passagem. Siga por essa passagem e encontre outros mísseis (**Item 024**) para seu estoque. Depois, vá para TRO-E4 e pegue mais mísseis (**Item 025**). Agora retorne para o Navigation Room e depois siga para o Sector 4.







## Missão 4

| Sector 4 |
|---|
| 026 – Energy Tank 05 (AQA-J3) |
| 027 – Missile 16 (AQA-F4) |
| 028 – Speed Booster (AQA-K1) |
| 029 – Missile 17 (AQA-N2) |
| 030 – Missile 18 (AQA-O3) |
| 031 – Missile 19 (AQA-A7) |
| 032 – Missile 20 (AQA-J7) |




Após sair do Navigation Room, siga para AQA-J3 e pegue um Energy Tank (**Item 026**), logo após isso, retorne e prossiga para AQA-I6. Aqui atire para cima para revelar a passagem, depois suba na plataforma e solte uma Bomb para que o teto de espinhos apareça. Prossiga o caminho pelo teto. Na próxima sala, suba na parede de espinhos para encontrar a passagem secreta que está na parede da esquerda, essa passagem leva a mais alguns Missiles (**Item 27**). Retorne para a sala anterior e use algumas Bombs para estourar a parede da esquerda. Depois apenas siga para AQA-K1, local onde você enfrentará o quarto chefe do jogo.

**Chefe 04**

Para derrotar este chefe, fique agarrado na parte superior da parede direita e espere para poder atirar seus mísseis. Aqui não se preocupe com a energia, pois poucos serão os ataques que acertarão você. Após derrotá-lo, você recuperará a habilidade Speed Booster (**Item 28**).

Depois de derrotar o chefe siga para a porta que está na parte superior direita da tela. Ao entrar na sala, vá para a ponta esquerda da plataforma e estoure algumas bombas para abrir a passagem. Siga para o extremo esquerdo da tela e comece a correr para a direita, faça isso até destruir os blocos que estão no chão. Agora prossiga para AQA-N2 e estoure uma bomba no canto inferior esquerdo para achar alguns mísseis (**Item 029**). Depois use alguns mísseis para destruir a parede da esquerda e siga seu caminho até chegar a AQA-O3, lugar onde se encontram mais alguns mísseis (**Item 030**) para sua coleção. Avance para AQA-A7 e ative o computador para baixar o nível da água. Pegue os mísseis (**Item 031**) que estão logo abaixo do computador. Depois, siga para a esquerda e atire no teto para prosseguir. Volte, siga para AQA-G7 e corra para a direita para poder ultrapassar a parede, depois pegue os mísseis (**Item 032**) que estão na próxima sala. Continue correndo para a direita para abrir seu caminho e retorne ao Navigation Room para terminar esta missão.




## Missão 5

| Sector 3 |
|---|
| 033 – Missile 21 (PYR-G7) |
| 034 – Missile 22 (PYR-L5) |
| 035 – Super Missile Data (PYR-S4) |
| 036 – Missile 23 (PYR-R5) |
| 037 – Energy Tank 06 (PYR-L3) |

Siga para PYR-J6 e corra para a direita para abrir caminho (não se esqueça de atirar na porta para abri-la), quando chegar a M3-G6 pare e atire no chão para revelar uma passagem. Desça por essa passagem e atire no teto. Pegue os mísseis (**Item 033**). Volte e siga correndo para a esquerda, quando passar pela segunda lombada pule e quebre os blocos na plataforma que se encontra na parte superior. Depois estoure algumas bombas e prossiga para a próxima sala para desativar as Security Doors Level 2. Retorne, siga para PYR-K5 e dispare mísseis para derrotar o inimigo que está na parede. Agora siga para a direita e caia na passagem. Abra o portão e a porta que estão abaixo, depois siga correndo para a direita até destruir o chão enquanto corre. Desça pela passagem e prossiga pela porta. Agora siga para PYR-L5 e pegue mais mísseis (**Item 034**). Estoure algumas bombas aqui para poder destruir os blocos superiores. Prossiga pelo primeiro cano (de cima para baixo) e estoure bombas pelo caminho para prosseguir. Após passar por esse caminho, siga para PYR-S4 e faça o download dos supermísseis (**Item 035**). Siga para PYR-O5, caia na abertura que agora se encontra no chão e continue para a direita. Salve seu jogo, recarregue suas energias e pegue os mísseis (**Item 036**) que estão na última sala. Volte e siga para a esquerda, quando a tela começar a tremer, faça o caminho de volta para a tela com espinhos no teto (M3-Q4) para enfrentar o chefe desta missão.




**Chefe 05**



Para derrotar o chefe, será preciso acertar o seu corpo (não as pernas) com mísseis. Para isso, fique dependurado no teto e atire em seu corpo. Desvie constantemente de suas bombas e de seus pulos para não sofrer nenhum dano. Fique esperto quando for acertado, pois você será derrubado. Caso isso aconteça dependure-se novamente o mais rápido possível. Repita isso até eliminá-lo.

Após derrotar o chefe, suba nas plataformas que acabaram de cair e siga seu caminho até chegar em PYR-L3. Aqui nesta parte, estoure uma bomba bem no meio da sala para que um pilar de ferro apareça. Suba nesse pilar, use a habilidade Ball Jump e estoure os blocos que estão no teto para achar outro precioso Energy Tank (**Item 037**). Agora apenas retorne para o Navigation Room. Depois de receber as informações do computador siga para o Sector 6.

## Missão 6

| Sector 6 |
|---|
| 038 – Missile 24 (NOC-F2) |
| 039 – Energy Tank 07 (NOC-I2) |
| 040 – Energy Tank 08 (NOC-G7) |
| 041 – Missile 25 (NOC-F10) |
| 042 – Varia Suit (NOC-L10) |
| 043 – Missile 26 (NOC-M7) |
| 044 – Missile 27 (NOC-L8) |
| 045 – Missile 28 (NOC-O2) |

Siga para NOC-G2 e estoure bombas na parede da esquerda para revelar a passagem que leva a mais alguns mísseis (**Item 038**). Siga para NOC-H2 e repita o mesmo procedimento na parede da direita para encontrar uma sala com um Energy Tank (**Item 039**). Aqui novamente estoure bombas para revelar o caminho que existe na parede e pegue o



item. Depois, prossiga para NOC-G7 tomando muito cuidado com os parasitas azuis, pois se eles o acertarem irão causar uma boa quantidade de danos. Ao chegar à sala, você será presenteado com mais um Energy Tank (Item 040). Assim que pegar o item, estoure bombas no chão para encontrar uma passagem. Siga por essa passagem até NOC-I8. Após estourar a passagem secreta no chão, entre nela rapidamente e espere que SA-X abra o caminho para você (lembre-se de não confrontar SA-X ainda). Quando SA-X sair da sala e estiver bem distante siga para NOC-G10, paralise os parasitas de gelo com seus tiros e entre na passagem secreta que está no canto inferior esquerdo. Suba na plataforma, solte bombas e pegue mais alguns mísseis (Item 041) para ver um parasita X roubar a habilidade do computador, siga para a sala ao lado para recuperá-la.




### Chefe 06



Matar este chefe não é tarefa das mais difíceis, basta carregar seus Charge Beams e atirá-los. Após poucos disparos, ele irá se transformar na forma parasita. A única diferença deste chefe para os outros nessa forma é a sua resistência que é bem maior do que a maioria. Fora isso, apenas use a mesma tática empregada anteriormente. Depois de aniquilar o chefe, você recuperará a Varia Suit (Item 042).




Siga para NOC-M7 e pegue os mísseis (Item 043) – tome cuidado com o chão falso que está à frente do item. Assim que pegar o item, fique segurando para a esquerda para que Samus possa se agarrar na abertura que se encontra na parede. Ao entrar na sala, atire seus mísseis no teto para revelar mais uma carga para sua coleção (Item 044). Siga para NOC-N2 e aproxime-se do falso item para que ele possa se revelar um monstro disfarçado. Mate o inimigo se quiser e estoure a parede em sua base. Depois siga para a sala ao lado e pegue o verdadeiro item (Item 045). Retorne para o Navigation Room. Após isso, você poderá prosseguir para o Sector 5.




## Missão 7

### Sector 5

- 046 – Ice Missile Data (ARC-M5)
- 047 – Energy Tank 09 (ARC-M7)
- 048 – Missile 29 (ARC-08)
- 049 – Missile 30 (ARC-F1)
- 050 – Missile 31 (ARC-F4)

Siga para ARC-E3, agarre na parede de espinhos que está à esquerda e suba até o topo. Desse ponto, atire com seus mísseis para a direita para revelar a passagem que possibilitará seu progresso. Depois disso, siga para ARC-H6, mate todos os inimigos da sala e corra para a direita (nunca se esquecendo de abrir a porta antes) até destruir o chão da sala seguinte. Prossiga para ARC-M9 e atire no chão para abrir passagem. Siga por essa abertura até encontrar a sala onde você poderá abrir as Security Doors Level 3. Vá para ARC-M5 e faça o download dos Ice Missiles (Item 046). Continue até chegar a ARC-N7. Aqui use seus Ice Missiles para congelar o inimigo e alcançar a porta que está à esquerda. Nessa sala, mate o inimigo que está se passando pelo item e depois solte algumas bombas no canto esquerdo da tela para conseguir outro Energy Tank (Item 047). Retorne para a sala seguinte e use a habilidade Morph Ball no canto inferior direito para acessar a sala que está ao lado. Aqui mate o inimigo que está na plataforma superior, mas não pegue o parasita que ele irá liberar, espere até que esse parasita se transforme em outro inimigo. Chegue perto desse inimigo, quando ele pular, pule junto e atire seu Ice Missile para congelá-lo. Suba no inimigo para acessar a plataforma que está mais acima. Com o outro inimigo repita o mesmo procedimento, depois suba no inimigo congelado e atire no teto para revelar outra carga para seus mísseis (Item 048). Retorne para ARC-M10, espere o parasita se fundir com o casulo e congele-o para destruir o teto e subir para a sala superior. Entre pela porta à esquerda. Aqui mate o inimigo que está no teto e deixe que o parasita infecte o casulo. Congele-o após seu crescimento, corra para a esquerda para destruir os obstáculos. Agora siga para ARC-G3 e congele o inimigo para alcançar a plataforma superior. Faça isso também com o inimigo que está mais acima e entre pela porta que está à esquerda para pegar mais alguns mísseis (Item 049). Retorne e entre pela porta amarela da sala anterior. Aqui, mate os inimigos e depois solte algumas bombas no canto superior direito para revelar outra carga de mísseis (Item 050). Retorne ao Navigation Room para completar esta missão. Após acessar o computador, siga rapidamente para o Sector 3, pois você terá somente seis minutos para terminar esta missão.










## Missão 8

### Sector 3

- 051 – Wide Beam (PYR-D9)
- 052 – Missile 32 (PYR-011)
- 053 – Energy Tank 10 (PYR-S10)
- 054 – Missile 33 (PYR-R11)
- 055 – Missile 34 (PYR-D5)
- 056 – Energy Tank 11 (PYR-B3)

Siga para PYR-D9 para enfrentar o chefe e com isso fazer as coisas "esfriarem" por aqui.

### Chefe 07

Este é extremamente fácil. Ao entrar na sala, atire no homem que está acessando o computador. Faça isso até que ele se transforme em um parasita. Depois, apenas use os esquemas anteriores e livre-se do tédio da batalha. Ao derrotar o chefe, você será presenteado com a habilidade Wide Beam (Item 051).

Acesse o computador para acionar o resfriamento e, assim, estabilizar a situação no setor. Retorne todo o caminho até PYR-011, mate todos os inimigos da sala, depois solte bombas em cima da plataforma para ganhar outra carga de mísseis (Item 052). Estoure a parte inferior da parede direita. Ao entrar na próxima sala, suba na plataforma e congele o inimigo. Dessa maneira você poderá alcançar a porta que está mais acima. Entre por essa porta. Na sala seguinte, terá um imenso lago de lava e várias plataformas falsas. Por isso, continue seu caminho congelando seus inimigos e usando-os como plataforma. Ao final da sala, você será recebido com um Energy Tank (Item 053) e mais alguns mísseis (Item 054). Volte para o começo do setor e entre em PYR-H1. Atravesse o poço de lava pelo teto e pegue os mísseis (Item 055) que estão logo à frente. Siga para a sala ao lado, corra para a esquerda destruindo os obstáculos e carregue um Super Jump ao final da sala. Direcione o Super Jump para cima e quebre o bloco



superior esquerdo. Volte e carregue outro Super Jump, mas agora apenas pule com ele carregado na plataforma superior. Ao chegar à plataforma superior, ande um pouco para frente e direcione o Super Jump para cima para ganhar mais um Energy Tank (Item 056). Retorne para o Navigation Room, receba sua nova missão e siga para o Main Deck.

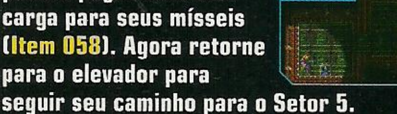



## Missão 9

| Main Deck |
| --- |
| 057 – Missile 35 (MM-H5) |
| 058 – Missile 36 (MM-D9) |

Siga para MM-J5. Congele os inimigos para subir. Entre na última porta (de baixo para cima). Aqui vá para frente, atire no segundo quadrado em destaque e caia no andar inferior. Repita a mesma coisa nesse andar. Ao cair no primeiro andar, siga para a direita e pegue alguns mísseis (Item 057), saia do local e retorne pela porta superior. Caia novamente no segundo andar, abra o portão que está à direita e vá até a porta. Desse local, siga correndo para a direita atirando para destruir o chão no final da sala e assim cair no primeiro andar. Agora entre na parede falsa que está à esquerda, siga o caminho até o final e acione o computador no Habitation Deck e salve os Etecoons e os Dachoras. Siga para MM-G9, desse ponto, corra para a esquerda até quebrar a parede da sala que fica depois do elevador. Ao fazer isso, você poderá pegar mais uma carga para seus mísseis (Item 058). Agora retorne para o elevador para seguir seu caminho para o Setor 5.




## Missão 10

| Sector 5 |
| --- |
| 059 – Missile 37 (ARC-D4) |
| 060 – Power Bomb Data (ARC-M5) |
| 061 – Power Bomb 01 (ARC-H11) |
| 062 – Power Bomb 02 (ARC-I7) |
| 063 – Power Bomb 03 (ARC-G5) |

Ao sair do Recharge Room, entre pela porta amarela que está no canto inferior esquerdo (ARC-D4) e pegue alguns mísseis (Item 059). Depois siga para o Data Room (ARC-M5) e faça o download das Power Bombs (Item 060). Siga para a direita, ao sair da sala, atire no chão e caia. Entre pela porta amarela que está à esquerda e use uma Power Bomb para abrir uma passagem no chão. Prossiga por essa passagem e siga o mais rápido possível para a esquerda, pois o alienígena SA-X irá aparecer e, caso você demore muito, ele irá começar a atacá-lo. Não demore. Quando entrar pela porta, ao final do caminho, use uma Power Bomb para liberá-lo e também pegar uma carga para suas bombas (Item 061). Saia pela passagem superior e use outra Power Bomb para abrir uma passagem no teto. Aqui congele seus inimigos e use-os como plataforma para acessar a porta que está acima e assim pegar mais algumas Power Bombs (Item 062). Vá para ARC-J5, use uma Power Bomb para destruir a barreira e entre na sala. Aqui você terá de congelar os inimigos para não cair nos blocos falsos (um pouco de treino vai ajudar). Ao atravessar toda a sala você poderá pegar mais algumas bombas (Item 063). Agora apenas volte ao Navigation Room e retorne novamente para o Main Deck.







## Missão 11

| Main Deck |
| --- |
| 064 – Power Bomb 04 (MM-G12) |
| 065 – Missile 38 (MM-M12) |
| 066 – Energy Tank 12 (MM-T17) |
| 067 – Missile 39 (MM-U19) |
| 068 – Space Jump (MM-T22) |

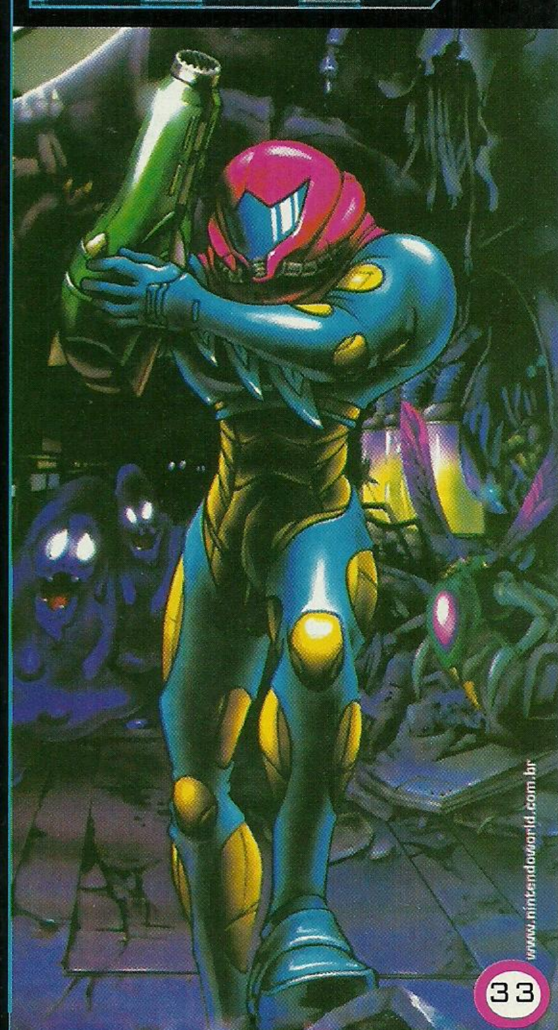
Assim que o elevador parar, estoure algumas bombas na parede da direita para abrir passagem. Continue para a direita até chegar a uma sala onde você verá Ridley congelado. Após o parasita deixar o corpo de Ridley, continue para cair no buraco protegido pelo bloco falso. Assim que cair solte uma Power Bomb e siga pela estreita passagem recém-descoberta. Solte mais uma Power Bomb quando não tiver mais saída e revele mais uma carga para suas bombas (Item 064). Volte e siga para a direita. Ao chegar a MM-M12, solte uma Power Bomb, pegue os mísseis (Item 065) e retorne para sua nave. Após saber o que está acontecendo, siga para a esquerda para sair da sala. Ao chegar a MM-014 solte uma Power Bomb para que a passagem à esquerda seja aberta. Apenas siga para MM-T17 e pegue outro Energy Tank (Item 066). Vá agora para MM-U19 e pegue uma carga para seus mísseis (Item 067). Depois siga para a sala onde você enfrentará o chefe.




### Chefe 08



Espere o chefe abrir a boca para atirar e, então, dispare seus mísseis em sua boca o mais rápido que conseguir, depois saia do local para não ser atingido. Algumas vezes, o chefe poderá agarrar você. Quando ele fizer isso, chacoalhe o controle de um lado para o outro para ser libertado mais rápido e assim receber menos danos. Repita isso até que ele perca as pernas e comece a pular de um lado para o outro, atirando em você. Aqui novamente acerte a boca do chefe, com a diferença que poderá fazer isso a qualquer hora e não somente quando ele estiver de boca aberta. Depois de derrotá-lo você recuperará o Space Jump (Item 068).



Use o Space Jump e saia pela passagem da esquerda e ative o sistema auxiliar de energia. Continue para a esquerda e acesse o computador no Navigation Room. Agora siga para MM-017 para encontrar a passagem que o conduzirá à sua próxima missão no Sector 2 (caso precise de energia, retorne para sua nave).

## Missão 12

**Sector 2**

069 – Power Bomb 05 (TRO-I9)
070 – Plasma Beam (TRO-O7)
071 – Energy Tank 13 (TRO-M5)
072 – Power Bomb 06 (TRO-F9)
073 – Power Bomb 07 (TRO-F11)

Para prosseguir, destrua as plantas que estão bloqueando o caminho. Aqui use mísseis para congelar SA-X por alguns instantes e fuja o mais rápido que puder para a sala ao lado. Nessa sala, use uma Power Bomb para destruir a parede e continue seu caminho atirando para abrir os portões. Faça isso até chegar a TRO-L10. Nesta sala, suba no pilar que está à esquerda e espere até que SA-X vá embora para prosseguir. Retorne para a sala ao lado e atire mísseis no chão para revelar uma passagem, prossiga para a direita até chegar a TRO-I11. Aqui siga para a parte superior esquerda da tela e atire na parede da direita para abrir o caminho que leva a




mais uma Power Bomb (**Item 069**). Prossiga para TRO-N6 e prepare-se para enfrentar o chefe.

**Chefe 09**

Suba na plataforma que está à direita e atire mísseis sem parar. Faça isso e não se esqueça de atirar nas sementes que são constantemente jogadas contra você. Após destruir uma parte do chefe, ele começará a atirar. Os ataques são simples, variando apenas sua posição. Quando ele atacar em cima, abaixe-se e continue atirando. Quando ele atacar embaixo, pule e faça o mesmo. Repita isso até eliminá-lo. Após concluir a batalha, você ganhará o Plasma Beam (**Item 070**).

Agora vá para TRO-L5. Ao entrar na sala, pule na parede da direita para achar o bloco falso que levará você a mais um Energy Tank (**Item 071**). Depois vá para TRO-F9 e use seus mísseis para congelar seus inimigos e assim poder pegar a Power Bomb (**Item 072**) que está à esquerda. Após pegar o item, siga para a esquerda e, ao terminar a queda, use uma Power Bomb para revelar mais uma carga para você (**Item 073**). Retorne para o Navigation Room e depois siga para o Sector 5.




## Missão 13

**Sector 5**

074 – Power Bomb 08 (ARC-E1)
075 – Power Bomb 09 (ARC-R5)
076 – Power Bomb 10 (ARC-S4)
077 – Energy Tank 14 (ARC-W4)
078 – Gravity Suit (ARC-W6)
079 – Energy Tank 15 (ARC-P7)
080 – Power Bomb 11 (ARC-U7)

Siga para ARC-I1. Deste ponto, corra para a esquerda. Antes de chegar ao final da plataforma, carregue um Super Jump, atire na porta que está à esquerda e entre por ela (sem gastar o Super Jump). Ao entrar na sala, direcione seu Super Jump para a




esquerda e pegue mais uma carga para suas Power Bombs (**Item 074**). Depois siga para ARC-Q5, atire no chão e prossiga o caminho. Quando chegar a ARC-S6, atire no teto para destruí-lo. Suba pela passagem recém-aberta e siga para a esquerda. Entre pela porta. Solte uma Power Bomb e pegue o item que está no canto esquerdo (**Item 075**). Agora vá para ARC-T4 e solte uma Power Bomb para descobrir a passagem. Siga por ela até o final, solte outra Power Bomb e pegue outro item (**Item 076**). Vá para ARC-W4, solte uma Power Bomb, siga pela passagem superior e pegue o Energy Tank (**Item 077**). Depois, apenas caia nos blocos falsos para enfrentar o chefe Nightmare.






**Chefe 10**



Este aqui é muito difícil. Assim que Nightmare surgir na tela, carregue seu Charge Beam, então, espere até que ele se componha por inteiro e atire na turbina que está na parte inferior (quando a turbina estiver ligada, os mísseis não chegarão ao destino, fazendo dos Charge Beams a melhor arma para ser usada). Sem demora carregue outro tiro e repita até destruir essa primeira forma. Logo que o chefe assumir a segunda aparência, siga para a parede de espinho que está à esquerda e atire mísseis em sua cabeça. Quando o chefe vier em sua direção fuja usando a parede e os Space Jumps. Repita essa operação até derrotá-lo completamente. Depois da batalha você será recompensado com a Gravity Suit (**Item 078**).

Abra a porta e encoste na parede da direita. Corra para a esquerda para abrir seu caminho na sala seguinte. Depois siga para ARC-Q7 e solte uma Power Bomb. Agora use um míssil para abrir a passagem e prossiga por ela. Aqui solte uma Power Bomb para que os blocos falsos apareçam. Memorize a localização dos blocos, saia e retorne para a sala. Siga para a esquerda e, assim que passar pelo segundo bloco falso, pule para descobrir uma passagem escondida. Depois somente siga para a direita tomando cuidado com os blocos e




pegue o Energy Tank (**Item 079**). Retorne para ARC-R8, mate todos os inimigos, encoste na porta da esquerda e corra atirando para a direita. Ao atravessar a porta e destruir as duas paredes, carregue um Super Jump. Posicione-se no meio das suas paredes e direcione o Super Jump para cima para pegar outra Power Bomb (**Item 080**). Siga para a direita e acesse o Sector 4.




## Missão 14

**Sector 4**

081 – Power Bomb 12 (AQA-H9)
082 – Missile 40 (AQA-L9)
083 – Power Bomb 13 (AQA-H11)
084 – Energy Tank 16 (AQA-G15)
085 – Missile 41 (AQA-K13)
086 – Power Bomb 14 (AQA-T8)
087 – Missile 42 (AQA-S8)
088 – Diffusion Missile Data (AQA-T7)
089 – Missile 43 (AQA-P7)

Assim que entrar no Sector 4, comece a correr. Quando estiver chegando ao final da plataforma, pule para poder quebrar os blocos, depois siga para AQA-I9 e procure pela passagem secreta na parede



esquerda. Essa passagem irá levá-lo a mais algumas Power Bombs (**Item 081**). Volte e entre pela porta que está à direita, siga até o final do corredor para pegar alguns mísseis (**Item 082**). Siga agora para AQA-G12 e solte uma Power Bomb para destruir os blocos. Depois use seus mísseis para destruir os blocos restantes. Ande até AQA-G11 e solte outra bomba para revelar a passagem secreta à direita. Entre por essa passagem e pegue mais algumas bombas para seu estoque (**Item 083**). Agora



siga para a esquerda até chegar a AQA-D11 e solte uma Power Bomb. Caia no buraco e solte outra Power Bomb na tela seguinte. Entre no segundo buraco (da esquerda para a direita), ainda transformado em bola siga para a direita e passe através da parede falsa. Siga destruindo os blocos até chegar à área onde está um inimigo (um peixe). Mate-o e solte uma bomba no canto inferior esquerdo. Caia por esse buraco para acessar a Security Room, vá até o computador e destranque as Security Doors Level 4. Saia da sala e, na área ao lado, procure pela entrada secreta na parede da esquerda (está em frente à parede da direita repleta de inimigos). Nesta sala, mate todos os inimigos para que a porta seja aberta, continue para a



próxima área, solte uma Power Bomb e pegue o Energy Tank (**Item 084**). Retorne todo o caminho e siga para AQA-K12. Use uma Power Bomb e pegue os mísseis (**Item 085**) que estão logo abaixo. Siga para AQA-O10. Aqui nessa parte você terá que congelar os inimigos que inflam antes que eles cresçam e bloqueiem sua passagem. Para fazer isso, fique a uma distância média e atire seus mísseis para congelá-los. Faça isso e siga para a saída que está na parte superior direita da tela. Siga atirando para abrir a porta que está à frente. Ao passar pela porta, retorne correndo e atirando para abrir as duas portas no caminho e também para destruir o chão em AQA-P8. Desça pelo buraco e entre pela porta que está abaixo. Ao passar pela porta, comece a correr para a direita, um pouco antes de chegar, siga pelo caminho recém-aberto até alcançar o final da tela. Carregue um Super Jump e direcione-o na parte quebrada no teto



para ir a uma área onde se encontra uma carga para suas Power Bomb (**Item 086**). Ao pegar este item, fique dando Space Jumps e colocando para a esquerda no espaço que está entre as duas paredes para descobrir outra passagem secreta. Ao seguir por essa passagem, você será premiado com mais alguns mísseis (**Item 087**). Agora apenas prossiga para o Data Room (AQA-T7) e faça o download dos Diffusion Missiles (**Item 088**). Siga para AQA-P7, solte uma Power Bomb e pegue mais alguns mísseis (**Item 089**). Agora apenas retorne, vá para o Navigation Room, conclua sua missão e depois siga para o Setor 6.



## Missão 15

**Sector 6**

090 – Wave Beam (NOC-H5)
091 – Missile 44 (NOC-K5)

Siga para NOC-I3 e solte uma Power Bomb para abrir caminho. Depois vá para NOC-C8 para ser visto pela câmera de segurança do local. Após isso, retorne para NOC-H5 e enfrente novamente o robô de segurança.

**Chefe 11**



Antes de começar a batalha contra, solte uma Power Bomb para que os espinhos no teto sejam revelados. Aqui apenas repita a mesma estratégia usada contra este chefe na primeira batalha. Depois de derrotá-lo, você irá recuperar o Wave Beam (**Item 090**).



Siga para a sala que está à direita, abra o portão e pegue mais alguns mísseis (**Item 091**). Agora vá para o local onde você foi visto pela câmera de segurança (NOC-C8), abra o portão e siga pela passagem estreita que está à esquerda. Essa passagem irá levá-lo para a Restricted Area, aqui siga por todo o caminho e entre pela porta vermelha que está no extremo esquerdo da tela. Ao entrar, siga até o fundo da sala, se fez isso corretamente, retorne o caminho para se deparar com SA-X destruindo todos os Metroids. Agora será dada a contagem regressiva para a ejeção da plataforma, portanto, apenas use Space Jumps e desvie dos Metroids que estão caindo para poder sair do lugar antes que o tempo acabe.

## Missão 16

**Sector 1**

092 – Energy Tank 17 (SRX-C11)
093 – Power Bomb 15 (SRX-H12)
094 – Screw Attack (SRX-A10)
095 – Power Bomb 16 (SRX-L8)
096 – Energy Tank 18 (SRX-I5)
097 – Missile 45 (SRX-G5)
098 – Missile 46 (SRX-E4)
099 – Power Bomb 17 (SRX-G1)

Ao entrar na primeira sala do Sector 1, suba no pilar, solte uma Power Bomb e depois congele seus inimigos para destruir



os blocos e pegar o Energy Tank (**Item 092**). Siga agora para SRX-G11, solte uma Power Bomb e entre pela passagem que irá aparecer. Aqui use dois Charge Beans para matar o inimigo dentro do quadrado. Após matá-lo, não pegue o parasita, deixe-o se transformar em um inimigo que irá grudar no teto. Mate esse inimigo e novamente não colete o parasita. Agora um inimigo de cor amarela irá aparecer. Para matá-lo, aproxime-se dele e, assim que ele pular, acerte-o nas costas com um míssil. Repita isso até matá-lo, depois entre pela porta que irá abrir para pegar algumas Power Bombs (**Item 093**). Retorne e suba todo o caminho. Assim que chegar ao topo, solte uma Power Bomb para abrir a passagem no teto. Entre pela porta que está à esquerda e mate os inimigos que estão no chão. Não pegue os parasitas, deixe-os se transformar em dois inimigos dourados, mate-os para que a porta à esquerda possa ser aberta. Agora siga para SRX-A10 para enfrentar Ridley.

**Chefe 12**

Mais um fácil de ser vencido. Apenas fique com o botão L pressionado (para atirar na diagonal) e disparar o mais rápido possível seus mísseis. Aqui não se preocupe com o dano que Ridley causa em você. Concentre-se apenas em acertá-lo. Algumas vezes Ridley irá lhe agarrar e levá-lo para cima, mesmo sofrendo esse ataque continue atirando no chefe. Após muitos mísseis gastos, Ridley finalmente passa desta para a melhor. Depois de derrotá-lo, você recupera o Screw Attack (**Item 094**).

Siga para SRX-G10, fique dependurado na parede de espinho que está à esquerda e atire na parede da direita com seus mísseis para abrir passagem. Siga agora para SRX-K8, solte uma Power Bomb e depois entre pela porta que está à esquerda. Siga até a sala de Save Point e encoste na parede da esquerda.

Deste ponto saia correndo e atirando para a direita. Quando chegar a SRX-K8 carregue um Super Jump e entre na passagem da direita. Entre atirando na sala para matar o inimigo e siga para o canto inferior direito, agora direcione o Super Jump para cima, exploda uma Bomb no canto esquerdo e ganhe mais algumas Power Bombs (**Item 095**) para seu estoque. Agora retorne novamente para a Save Room e repita o mesmo procedimento usado anteriormente. Quando chegar a SRX-K8, em vez de ir para a direita, use Space Jumps para acessar a porta que está na parte superior esquerda da tela. Aqui, fique próximo à rampa e direcione seu Super Jump para a esquerda. Mantenha o direcional para a esquerda para que Samus não pare de correr e quando estiver próximo do desnível carregue outro Super Jump. Siga para o canto esquerdo, direcione seu Super Jump para cima e pegue outro Energy Tank (**Item 096**). Agora vá para SRX-G5 para pegar alguns mísseis (**Item 097**), depois vá para SRX-E4 e pegue outros mísseis (**Item 098**). Saia do local, siga para SRX-G2 e use o Screw Attack no teto para abrir o caminho que leva a mais algumas Power Bombs (**Item 099**). Depois, pule algumas vezes na parede da direita para descobrir a passagem que leva ao Sector 2.










## Coleta: Sector 2

**Sector 2**
100 – Power Bomb 18 (TRO-Q13)
101 – Missile 47 (TRO-Q15)
102 – Energy Tank 19 (TRO-F1)
103 – Power Bomb 19 (TRO-F2)

Siga para TRO-Q15, encoste na parede esquerda e corra para a direita. Quando estiver próximo ao final da sala carregue um Super Jump e suba na plataforma. Agora direcione seu Super Jump para a esquerda e continue correndo. Quando estiver próximo à parede carregue mais um Super Jump e pule na plataforma. Agora repita este procedimento até pegar as Power Bombs (**Item 100**) na parte superior da tela. Caia até chegar à parede de início. Aqui solte uma Power Bomb para revelar o míssil na parede superior. Vá para o extremo direito da sala, agora corra para a esquerda e carregue um Super Jump quando estiver próximo do final da tela. Pule e direcione o seu Super Jump na direção dos mísseis (**Item 101**) para pegá-los. Depois siga para TRO-J2 e use o Screw Attack na parte superior da parede esquerda para abrir uma passagem. Ao chegar em TRO-H1 use toda a sua habilidade com o Space Jump para pegar o Energy Tank (**Item 102**) na parte superior esquerda da tela. Depois de pegar o item, siga para a direita pulando em cima dos blocos (use o verdadeiro chão para voltar para cima dos blocos) e caia para pegar a Power Bomb (**Item 103**) que está logo abaixo. Volte para TRO-K3, use o Screw Attack na parede inferior esquerda e siga para a direita para ter acesso ao Sector 4.







## Coleta: Sector 4

**Sector 4**
104 – Power Bomb 20 (AQA-M7)

Siga para AQA-N7 e solte uma Power Bomb, siga para a esquerda e pegue o item (**Item 104**) que estava escondido. Volte para AQA-U6, transforme-se em bola e use o Ball Jump na parede da direita para descobrir a passagem que leva ao Sector 6.




## Coleta: Sector 6

**Sector 6**
105 – Power Bomb 21 (NOC-D3)
106 – Power Bomb 22 (NOC-B5)
107 – Power Bomb 23 (NOC-J4)
108 – Energy Tank 20 (NOC-O3)

Siga para NOC-J3. Mate todos os inimigos da tela e destrua o pilar com o Screw Attack. Depois siga correndo para a esquerda e carregue um Super Jump. Abra a porta e acesse a próxima área. Direcione seu Super Jump para a esquerda para ter acesso à outra sala. Nessa sala, suba na plataforma e corra para a direita. Carregue um Super Jump, caia da plataforma e direcione o seu Super Jump de modo que ele fique na altura certa da Power Bomb (**Item 105**) para que possa pegá-la. Destrua a plataforma e desça até o chão. Desse ponto, corra para a direita novamente e carregue outro Super Jump. Suba na plataforma e direcione o seu Super Jump em direção à rampa, depois continue correndo e pule usando o Space Jump. Mantenha o Space Jump até que você possa cair sobre a plataforma à esquerda para quebrá-la e pegue mais algumas Power Bombs (**Item 106**). Vá para NOC-J4, destrua com Bombs a parte superior direita da tela, depois carregue seus mísseis e espere até que algum inimigo fique em cima da parte onde se encontra um buraco (parte superior direita) para soltá-lo. Suba no inimigo congelado e passe para o outro lado, solte uma Bomb e revele uma carga para sua Power Bomb (**Item 107**). Agora retorne para NOC-I3, mate os inimigos e destrua o pilar central. Depois Siga correndo e atirando para a direita, assim que atravessar a porta carregue um Super Jump e direcione-o para a direita. Entre pela porta.
Aqui solte uma bomba quase na metade da primeira plataforma para fazer com que o cano da lateral direita apareça. Suba na segunda plataforma e solte outra bomba no meio da plataforma para fazer com que saia um cano em cada lateral. Na terceira plataforma, solte uma bomba na ponta da esquerda para fazer com que um cano apareça na lateral direita, e dispare outra Bomb na ponta direita para fazer com que apareça um cano na lateral esquerda. Por último, na quarta plataforma, solte uma Bomb um pouco antes do meio da plataforma para completar os canos (caso você faça aparecer algum pilar, volte à sala e tente novamente). Agora siga para a porta e corra para a direita. Carregue um Super Jump antes de acabar a plataforma e direcione-o para o local onde se encontra o Energy Tank (**Item 108**). Para voltar, apenas carregue outro Super Jump, saia da sala e direcione-o para a esquerda. Siga para NOC-K1 e destrua a parte superior da parede direita com o Screw Attack. Apenas siga para o Setor 5.







## Coleta: Sector 5

**Sector 5**
109 – Power Bomb 24 (ARC-L1)

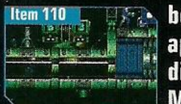
Siga para ARC-L4, solte uma Power Bomb para abrir a passagem na parte superior direita da tela. Siga por essa passagem e vá matando os inimigos e destruindo os extremos dos tetos para chegar ao topo. No topo, solte uma Power Bomb para que o caminho para a carga de Power Bombs (**Item 109**) seja revelado. Agora retorne e entre pela porta que está à direita para ir ao Setor 3.



## Coleta: Sector 3

**Sector 3**
110 – Power Bomb 25 (PYR-A6)
111 – Power Bomb 26 (PYR-L7)
112 – Power Bomb 27 (PYR-H12)
113 – Power Bomb 28 (PYR-U10)
114 – Power Bomb 29 (PYR-U4)
115 – Power Bomb 30 (PYR-K2)
116 – Missile 48 (PYR-P1)

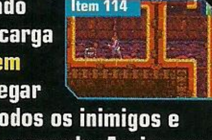
Assim que entrar no Setor 3 solte uma Power Bomb para que a carga para suas




bombas (Item 110) apareça no canto superior direito. Prossiga para PYR-M7 e solte uma Power Bomb. Continue pela passagem e colete mais algumas Power Bombs (Item 111). Agora vá para PYR-I11 e solte uma Power Bomb. Siga pelo caminho que acabou de se abrir, atravesse as paredes falsas e pegue mais




uma carga para as Power Bombs (Item 112). Retorne e siga para PYR-S12 e use o Screw Attack para quebrar a parede da direita. Volte um pouco e comece a correr atirando para a direita. Assim que cruzar a porta carregue um Super Jump, encoste na parede da direita e direcione-o para cima. No meio do trajeto, você pegará algumas Power Bombs (Item 113). Ao chegar ao topo, retorne para a plataforma que está logo abaixo e use o Screw Attack no teto para poder passar para o outro lado para conseguir outra carga para suas bombas (Item 114). Prossiga até chegar a PYR-Q2, aqui mate todos os inimigos e corra atirando para a esquerda. Assim que cruzar a porta, carregue o Super Jump e direcione-o para a esquerda, solte uma







Power Bomb e pegue a outra carga de bombas (Item 115) do outro lado. Volte para PYR-R1 e siga para a direita. Após entrar no Sector 1, volte correndo e atirando. Ao retornar para PYR-R1 carregue um Super Jump, destrua a parede com o Screw Attack e direcione o Super Jump para a esquerda e pegue uma carga para seus mísseis (Item 116). Retorne para o Sector 6, siga para a Restricted Zone (NOC-B8) e prossiga para o Main Deck.

## Missão final

**Main Deck**
117 – Power Bomb 31 (MM-D23)
118 – Power Bomb 32 (MM-M8)

Após passar pelo Save Room comece a correr atirando para a direita, quando atravessar a porta carregue um Super




Jump e direcione-o para cima para pegar mais uma carga para suas Power Bombs (Item 117). Após a longa conversa com o computador, refaça todo o caminho pelo Sector 1 até retornar para o Main Deck. Vá para MM-M8, use a Morph Ball e procure pela passagem secreta na parede da direita. Use uma bomba, depois apenas prossiga e pegue o último item do jogo (Item 118). Salve seu jogo e siga para MM-Q3 para enfrentar SA-X.

**Chefe 13**

Vencer SA-X aqui é fácil. Carregue seus Charge Beans e atire-os contra o inimigo. Tente ao máximo manter distância para acertá-lo mais facilmtente. Depois de derrotá-lo, ele assumirá uma segunda forma. Nessa forma, basta carregar seus tiros e acertar seus olhos. Poucos tiros já bastam. Após a luta siga para MM-01 para ativar a mudança de rota da nave. Feito isso, recarregue suas energias e volte para a nave.

**Chefe final**

Aqui deixe que o chefe arranque toda a sua energia. Quando isso acontecer, SA-X virá salvá-lo mas acaba sendo acertada pelo chefe. Pegue o parasita de SA-X e se prepare para a real batalha. Carregue seus Charge Beans e atire no tórax do chefe. Faça isso e constantemente fuja para o lado oposto para não ser acertado pelo golpe que o Boss desfere. Repita isso até que ele seja destruído. Após isso, você será resgatado pela sua nave e mais uma vez Samus salva o universo das ameaças alienígenas.

## Os finais

Existem ao todo cinco finais diferentes. Para realizá-los basta terminar o game em um determinado tempo ou com uma determinada quantidade de itens. Os pré-requisitos para os finais são:










**Final 1:** Terminar o jogo com menos de 100% e mais de quatro horas.




**Final 2:** Terminar o jogo com menos de 100% e entre duas e quatro horas.




**Final 3:** Terminar o jogo com menos de 100% e em menos de duas horas.




**Final 4:** Terminar o jogo com 100% e mais de duas horas.




**Final 5:** Terminar o jogo com 100% em menos de duas horas.

# STARFOX ADVENTURES

## O triunfo da raposa e a libertação do planeta dos dinossauros!

Por Eduardo Trivella

**No mês passado, você acompanhou a primeira parte do detonado de SFA. Agora, a segunda e última etapa para você colocar ordem de vez no planeta dos dinossauros. E chega de conversa, pois a missão ainda não está nem na metade!**



### ThornTail Hollow



Depois de obter a primeira SpellStone e voltar para ThornTail Hollow, é hora de ajudar novamente seus amigos dinossauros. O dilema deles agora é a falta de fogo nos pequenos postes que cercam a vila. Procure, perto da entrada da loja, uma árvore com galhos em chamas. Bata nela e esses galhos cairão. Dê uma paulada em três deles para pegar três Fire Weeds, e coloque-as em cada um dos postes, mandando Tricky pôr fogo neles logo em seguida. Por sua boa ação, você ganha a chave Moon Pass Key. Procure a placa que indica o caminho para Moon Mountain Pass e siga em frente. Plante uma Bomb Spore e atire nela para abrir uma rachadura na parede. Siga pela caverna de coloração verde até o chão cair sob seus pés. Para se orientar corretamente, tente cair em linha reta em relação ao caminho que você estava seguindo e depois passe pelo buraco da esquerda. Use as plataformas móveis e o vento para subir até o outro lado e siga pela caverna de coloração azul.

### Moon Mountain Pass



Vá subindo a ladeira, desviando dos barris que rolam em sua direção. Ao chegar à porta, use a chave que você ganhou em ThornTail Hollow, dê a volta, entre e mate os dois SharpClaws. Você verá uma porta selada se abrindo. Volte ao seu caminho e continue até essa porta. Entre no templo e espere as plataformas firmarem antes de atravessar o primeiro fosso de lava. Quando chegar a um local onde uma labareda sobe cercada por uma grade, espere ela se apagar temporariamente e caia por ali. Continue em frente e suba por onde os barris caem. Atravesse mais um fosso de lava e suba pelo paredão. Use a SpellStone no local apropriado em cima da ponte, atravesse e pare no final. Observe as chamas que mudam de cor e as esferas coloridas atrás delas. Mire o Fire Blaster nas chamas, com as esferas ao fundo, e dispare quando elas estiverem com a mesma cor das esferas. Use a SpellStone para abrir a porta.



### Volcano Force Point Temple



Mate os quatro SharpClaws que aparecem para destravar o selo à sua frente. Na próxima sala, mande Tricky pôr fogo nas duas fornalhas e suba a escada. Siga até o final pelo único caminho possível e caia no buraco que emite luz verde. Pegue o upgrade Freeze Blast para seu bastão e saia do buraco. Use esse novo item para apagar as quatro chamas vermelhas e desça para pegar o elevador que surgiu. Passe pelo pequeno corredor e pela porta redonda que se abre com sua chegada. Peppy vai lhe dar uma mensagem explicando sobre as SpellStones e os Force Point Temples. Coloque a SpellStone no painel do chão e passe pela porta que se abriu, apagando com o Freeze Blast as chamas em seu caminho. Atravesse o corredor e suba usando o elevador no fundo da sala. Em vez de atravessar o corredor à sua frente, suba por uma das escadas laterais e apague as quatro chamas vermelhas. Desça e, agora sim, passe pelo corredor e pela porta redonda. Acabe com os três SharpClaws (use as labaredas, se preferir) e atravesse o fosso de lava utilizando as plataformas móveis. Do outro lado, vire-se e atire nos símbolos do Fire Blaster para que Tricky possa chegar até você. Aproveite que o totó chegou e mande-o cuspir fogo na fornalha. Atravesse a porta, vá até o centro da sala e aperte A para ser teletransportado para o local onde você



deixará a SpellStone definitivamente. Depois de colocá-la em seu lugar, volte para Moon Mountain Pass.



## Moon Mountain Pass



Depois de assistir a uma seqüência automática, entre na caverna mostrada e pegue mais um upgrade do bastão: o Ground Quake. Use essa nova função para matar aqueles inimigos parecidos com sapos que saem de dentro de uns buracos. Depois que ficam atordoados, é só bater nas costas deles. Cada um solta uma MoonSeed, que você deve plantar em lugares específicos e mandar Tricky tocar fogo para que trepadeiras apareçam. A primeira deve ser plantada logo ao lado do primeiro inimigo, junto a uma rachadura na parede.
Na área seguinte, continue fazendo esse esquema das trepadeiras até chegar ao local onde uma parede pode ser destruída com uma Bomb Spore. Passe para o outro lado e você verá um meteoro caindo. Apague o meteorito e carregue-o até uma das pequenas crateras que estão próximo ao meteoro que impede sua passagem. Mande Tricky cavar os buracos da área para encontrar mais pedras para mais crateras e assim abrir a passagem. Do outro lado, use mais duas MoonSeeds para chegar a um painel de teletransporte.

## Krazoa Shrine / Krazoa Palace



Suba pela escada, atravesse a piscina, apague o fogo, suba por mais uma escada, acione o botão do Fire Blaster e siga até o Krazoa Spirit, acionando outro botão no final do caminho. O próximo teste é o de combate (Test of Combat). Elimine todos os SharpClaws que aparecerem em três minutos e meio e o espírito é seu.
Volte a ThornTail Hollow e vá até o gigante de pedra para ser teletransportado para Krazoa Palace. Mate quatro SharpClaws para quebrar o selo, pegue o barril explosivo e carregue-o até a parede rachada (acione uma lanterna para enxergar o caminho na escuridão).
Atire no botão do Blaster para que as chamas se movimentem e carregue um barril explosivo até outra parede que pode ser detonada. Na próxima sala, acerte as esferas coloridas com tiros que passam pelas chamas de mesma cor e depois atire no sentinela também. Volte um pouco, pegue outro barril e coloque-o em cima do botão para abrir a porta. Não perca tempo com os SharpClaws e use o elevador para chegar ao salão principal.
Utilize os ventos ascendentes para subir até o topo do palácio e ver Krystal aprisionada. Depois, liberte o Krazoa Spirit em frente ao busto de Krazoa.

## Cape Claw



Ao voltar para ThornTail Hollow de Krazoa Palace, você ganha uma sacola para guardar cem Scarabs e fica sabendo de seu próximo objetivo: Cape Claw.
Há uma placa que indica o caminho, portanto, siga nessa direção. Quando chegar a uma pequena estátua com forma de tartaruga em frente a um portão (depois de LightFoot Village), pague-lhe sessenta Scarabs e atravesse o minilabirinto para chegar a Cape Claw. Atrás da cachoeira há um botão que faz uma ponte aparecer. Atire nele e vá conversar com o HighTop (brontossauro, dino enorme). Ele quer de volta as quatro barras de ouro que escondeu ali por perto, então, faça uma varredura com Tricky pela área, mandando seu amiguinho cavar buracos e tocar fogo em gravetos. Com a devolução de seu tesouro, o HighTop fica alegre e abre um novo caminho pra você. Suba a escada que apareceu, use o bastão para destravar uma porta e vá até lá.
Quando tentar sair, a porta se fechará e um gás tóxico pode significar a sua morte. Empurre todos os blocos para cima dos buracos de onde saem os gases e vá conversar com a rainha CloudRunner, que foi libertada nesse seu último movimento. Volte para a Arwing e escolha CloudRunner Fortress.

## CloudRunner Fortress



Voe por cinco anéis dourados para pousar na morada dos dinossauros voadores.
Atravesse a ponte, desça para o lago e nade até a plataforma maior com um botão no chão. Pise nele e siga rapidamente pelo caminho em que os anéis cintilantes aparecem. Atire no botão que apareceu acima do portão e entre na fortaleza. Suba, passe pelo portão trancado e desça a escada logo à frente. Destrave o portão com o bastão no mecanismo da parede e passe por ele. Depois de tomar um pau e perder o bastão, você deve escapar da cadeia em que Scales o jogou. Empurre a pedra para sair da cela e passe silenciosamente pelos guardas. Pegue um barril explosivo, coloque-o em cima da grande hélice e pise no botão para que o barril seja lançado para cima.
Usando o disfarce de SharpClaw, volte até os guardas e pegue seu bastão de volta. Liberte os outros prisioneiros e ganhe a Power Key. Dê um tiro no botão que abre a porta perto de onde você ganhou o disfarce e suba pelo paredão. Suba até a parte elevada do jardim e acione o pedestal da esquerda e veja a grade que se abriu. Suba em cima de um caixote perto dessa grade e acione o mecanismo para descer uma escada. Suba por ela, apague as chamas e acione a caixa de ferro para ganhar um cristal chamado Light Gem.
Volte à parte elevada e acione o pedestal do meio. Suba pela pilha de caixotes e acione outra caixa de ferro para ganhar outra Light Gem. Acione o último pedestal na parte elevada e siga para o local mostrado para ganhar o último cristal. Procure o painel em uma parede com o formato da Power Key, use-a e, dentro da sala, coloque os três cristais em seus devidos lugares. Isso fará com que as hélices espalhadas pela área girem, fornecendo elevadores para que você alcance partes mais altas. Use aquele que leva a um corredor com três ShapClaws. Use o disfarce e pise no botão para abrir a porta. Mate os cinco ShapClaws para quebrar o selo, vista o disfarce, pegue o barril explosivo e carregue-o até outra sala ali de perto. Coloque-o em cima do botão com o desenho de um barril, suba a escada e pise em outro botão para que o barril

seja trazido para cima. Pegue-o e exploda a barreira do lado de fora. Quando a grade cair sob seus pés, procure o botão SharpClaw no chão e pise nele para que apareça uma escada. Suba e acione os dois mecanismos para descer uma grade perto do barril explosivo. Volte, pegue um barril e use os "elevadores de vento" para carregá-lo até onde está a rainha. Exploda o chão abaixo da jaula dela e ganhe a CloudRunner Flute.
Vá voltando e você verá os filhotes da rainha sendo ameaçados por SharpClaws. Mate os bandidos e depois toque a flauta para que os pimpolhos voltem voando para baixo das asas da mamãe. Depois de fazer a boa ação do dia, volte até a rainha. Ela abrirá a porta da sala do tesouro e é para lá que você deve ir para pegar a próxima SpellStone. Observe o local do elevador de vento e mude a direção do vento com o bastão. Volte para cima, pegue um barril e desça por ali. Carregue o barril e exploda a parede da área escura.
Desça a escada e aposte mais uma corrida contra três SharpClaws, só que agora você não precisa chegar primeiro em lugar nenhum – é só alcançar aquele que está segurando a SpellStone e bater com sua motoca nele até que o cara derrube a pedra.

## Cape Claw

Siga para Cape Claw e salve o LightFoot que está sendo atacado por dois SharpClaws.
Depois do salvamento, o mal-agradecido sai correndo e deixa a Fire Gem com você. Suba a escada perto da cachoeira num dos cantos da área e use o disfarce de SharpClaw para abrir a porta. Nade até o pilar e mande Tricky ficar em cima do botão para que você alcance o mecanismo que interrompe a queda da cachoeira. Siga para esse local, passe pelos redemoinhos, apague as chamas em frente ao busto do Krazoa e retire outra Fire Gem dali.
Entre pela porta que se abriu (a boca da estátua Krazoa), coloque as duas pedras nas bocas dos Krazoas, use o mecanismo da parede para baixar o pilar e mande Tricky ficar em cima dele. Eleve seu amigo acionando novamente o mecanismo e dê o comando Flame quando ele estiver lá em cima. A luz do sol vai entrar na sala e iluminar a segunda pedra, abrindo a porta no meio dos bustos. Atire no botão para subir a água da sala, use Tricky para queimar os gravetos e empurre o bloco para o meio da água. Atire no botão outra vez para descer a água, empurre o bloco para cima do botão e atravesse a porta que se abre. Suba a escada e use a SpellStone para girar a grade e ter acesso ao templo.

## Ocean Force Point Temple

O primeiro obstáculo do templo é uma série de painéis elétricos no chão. Pise no botão ali de perto e observe os quadrados que se acendem no painel à sua frente. Mande Tricky ficar parado ali e atravesse pisando apenas nos locais correspondentes aos botões do painel da parede.
Siga em frente e caia na água, à esquerda. Nade até uma plataforma e suba pelo caminho de pedra. Acione os três mecanismos dos cantos da sala, dê a volta e suba até a chama que muda de cor. Atire quando ela estiver com a mesma cor da esfera e suba no painel do chão para ser teletransportado para outra câmara. Passe pela porta que se abre quando você chega perto e siga até o mecanismo que faz a água baixar.
Ponha o disfarce de SharpClaw, pise no botão, pegue o bloco e arraste-o para o outro buraco do pilar do centro da sala. Use o bastão no mecanismo que abre a porta redonda, suba o nível da água novamente e passe por essa porta que você abriu. Mande Tricky cuspir fogo na fornalha e acerte os botões abaixo das estátuas antes que o tempo se acabe. Você não precisa fazer com que todos fiquem verdes na mesma hora. Basta acertá-los para as estátuas soprarem as chamas que ficam rodando abaixo delas. Passe para a próxima sala e vá atirando no bloco com botões vermelhos para que ele chegue até o local com luzes verdes e vermelhas. Use as paredes cinza do centro desse lugar e não deixe o bloco bater nas paredes verdes externas. Depois de resolver esse puzzle, volte para o local de início dessa câmara e use o booster para subir. Passe pela série de túneis e atire na chama quando ela ficar verde, atingindo a esfera atrás dela. Atravesse a ponte e coloque a SpellStone no lugar correto.

## LightFoot Village



Em seu caminho de volta a ThornTail Hollow, você é capturado pelos LightFoot.
Quando ganhar controle do CloudRunner, observe a barra verde e aperte A quando o marcador estiver no meio da barra.
Dê uma volta pela vila e pegue os três blocos (Wooden Block Carving) para colocar nos buracos perto do local onde você estava amarrado e abrir novos caminhos. Vá até o chefe dos LightFoot e desafie o campeão MuscleFoot em dois testes. Escolha primeiro o Test of Strength que é o mais fácil: é só apertar A rapidamente para vencê-lo. O Tracking Test é mais complicado: você tem dois minutos e meio para ativar com o bastão os quatro totens da vila.
Entre no local que o chefe abriu pra você e pise no botão em cima de uma pilha de caixotes. Olhe para o totem e atire em cada uma das partes dele até que o desenho seja montado. Passe para a próxima sala para ser teletransportado.

## Krazoa Shrine / Krazoa Palace



Para chegar ao próximo teste, você deve passar por algumas salas onde os puzzles são bem simples, como pisar em botões e correr para a porta aberta. No Test of Fear, é só manter o marcador vermelho dentro da barra verde e ganhar mais um Krazoa Spirit.
Volte até o gigante de pedra e escolha Krazoa Palace. Suba ao terceiro andar e use o disfarce de SharpClaw para abrir a porta e devolver o espírito.

## ThornTail Hollow



Procure a ThornTail chorona perto do gigante de pedra e ajude-a a defender seus ovos durante 1min40s batendo nos ladrões. Entre no buraco da caverna dessa ThornTail e pegue o upgrade do bastão chamado Portal Device, que serve para abrir portas especiais.
Volte até a rainha dos EarthWalkers e abra a porta atrás dela com o Portal Device. Pegue a Arwing e rume para o local da próxima SpellStone.

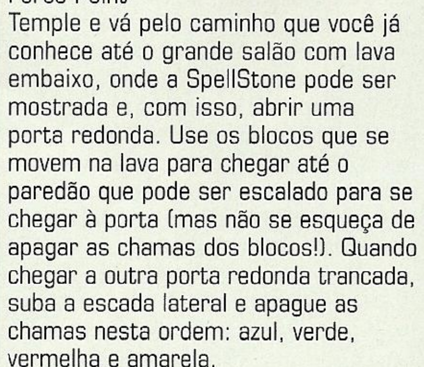


## Walled City



Passe por sete anéis dourados para pousar em Walled City. Procure anéis de luz azul no chão, com símbolos de lua e sol por perto. Use Ground Quake neles. Entre pela porta que se abre no templo e leve Tricky para pôr fogo na fornalha que se ergue. Faça isso com os dois símbolos e entre no alçapão que é aberto logo depois. Fale com o rei EarthWalker e saia para caçar os dentes para colocar nas estátuas dali. Atravesse a ponte, queime os arbustos, suba pela parede e plante uma Bomb Spore no chão. Atire nela e caia no buraco para pegar o upgrade Super Ground Quake. Quando sair, use o novo golpe para abater os quatro RedEyes (tiranossauros) que circulam em volta do templo. Suba até a porta que foi aberta e pegue um dos dentes. Para pegar o outro, atire em quatro botões vermelhos que estão em algumas das árvores do local (todas com EarthWalkers por perto). Pule na água, passe pelo círculo de luz e vá seguindo rapidamente pelos outros círculos que aparecerem. O segundo dente está no final do caminho.
Vá até o local onde está o rei e coloque os dois dentes nas estátuas para abrir caminho para o chefe dos RedEye, um tiranossauro enorme que mete medo até na mais corajosa das raposas! Para acabar com ele, atire nos botões vermelhos para pegar um barril explosivo. Carregue o barril até perto de um dos botões no chão, mas não pise nele. Espere o lagartão chegar perto e parar de rosnar feito louco. Quando ele estiver vindo pra cima de você, pise no botão para dar um choque no bicho. Quando ele estiver caído, jogue o barril nele. Repita isso em outros corredores e a SpellStone será sua.

## Volcano Force Point Temple



Voe por um anel dourado para voltar para Dinosaur Planet. Siga para Volcano Force Point Temple e vá pelo caminho que você já conhece até o grande salão com lava embaixo, onde a SpellStone pode ser mostrada e, com isso, abrir uma porta redonda. Use os blocos que se movem na lava para chegar até o paredão que pode ser escalado para se chegar à porta (mas não se esqueça de apagar as chamas dos blocos!). Quando chegar a outra porta redonda trancada, suba a escada lateral e apague as chamas nesta ordem: azul, verde, vermelha e amarela.
Passe pela porta e mate os dois SharpClaws para que um botão apareça. Mande Tricky ficar ali, suba a escada, apague o fogo e acione o mecanismo para abrir uma porta. Entre ali, mande Tricky ficar em cima de mais um botão, apague o fogo de um bloco móvel, suba nele e atire nas esferas coloridas usando a chama que muda de cor. Passe pela porta redonda que se abriu e utilize o painel luminoso do meio da sala para ser teletransportado e colocar a SpellStone em seu devido lugar.

## ThornTail Hollow



Ao voltar para cá, você verá os ThornTails sendo atacados por vários monstros alados. Corra em socorro deles e acabe com todos os bandidos para ganhar uma sacola que guarda 200 Scarabs. Junte bastante grana, entre na loja e compre o SnowHorn Artefact.

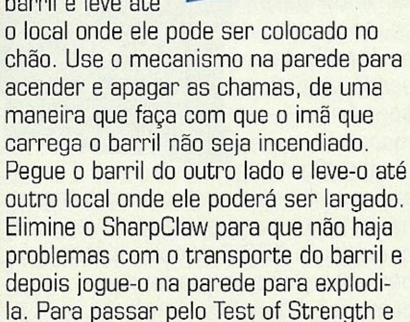


## SnowHorn Wastes



Em posse desse novo item, volte até aquele SnowHorn no final de um caminho de blocos de gelo. Mande Tricky derreter o gelo atrás dele, dê-lhe o presente e toque sua trombeta em cima do botão que apareceu. Passe para o outro lado e toque novamente a trombeta em cima do segundo botão. Avance e atire no buraco da árvore onde aparecem uns olhos verdes. Ela cairá e você poderá passar para tocar a trombeta em cima do terceiro botão. Desça a encosta e solte outras notas musicais em cima do quarto botão. O quinto botão aparece perto do guarda da entrada de SnowHorn Wastes e você já sabe o que deve fazer em cima dele. O sexto aparece no local onde você salvou aquele SnowHorn que estava preso no gelo, e o último aparece perto do sexto, só que do outro lado do rio. Portanto, você precisa derrubar mais uma árvore para alcançá-lo. Para não ter tanto trabalho, prepare o terreno antes de tocar a trombeta pela primeira vez. Se você foi rápido o suficiente, a porta para o painel que leva a Krazoa Shrine se abre perto de onde estava o terceiro botão. Corra para lá!

## Krazoa Shrine / Krazoa Palace



Suba, pegue um barril e estoure a parede rachada lá do outro lado. Pegue outro barril e leve até o local onde ele pode ser colocado no chão. Use o mecanismo na parede para acender e apagar as chamas, de uma maneira que faça com que o imã que carrega o barril não seja incendiado. Pegue o barril do outro lado e leve-o até outro local onde ele poderá ser largado. Elimine o SharpClaw para que não haja problemas com o transporte do barril e depois jogue-o na parede para explodi-la. Para passar pelo Test of Strength e ganhar mais um Krazoa Spirit, aperte A rapidamente para vencer a disputa contra um SharpClaw.
Volte até o gigante de pedra e solicite uma viagem até Krazoa Palace. Suba ao segundo andar e use o Portal Device para abrir a porta e devolver o espírito.

## Dragon Rock



Se você é do tipo conversador, deve ter notado que um dos ThornTails nunca quis muito papo com você. Agora vocês precisam levar um lero, pois ele é o GateKeeper da última SpellStone. Depois de esclarecer alguns pontos, pegue a Arwing e escolha Dragon Rock. Atravesse dez anéis dourados para pousar nessa localidade. Como a área é grande, faça um reconhecimento em primeiro lugar e depois suba a escada com chamas nas laterais. Vá até o final do caminho e pegue um barril explosivo. Passe com cuidado pelas chamas, coloque-o no chão, na área marcada, e acione o mecanismo para que o imã venha pegá-lo. Acompanhe o imã pisando nos botões vermelhos para que o barril não exploda com o fogo. Pegue-o quando o imã o soltar e arrebente a barreira de madeira. Siga por esse caminho e acione o mecanismo que abre a jaula do EarthWalker.
Use seu amigo que está louco para dar umas cabeçadas naquelas paredes com rachaduras verdes. Arrebente quatro delas e depois destrua com o Fire Blaster os sentinelas que antes não eram vulneráveis. Passe pela porta que se abriu, entre na sala do HighTop e use o Booster para subir até o alto. Vá até a frente dele e dê tiros nos botões vermelhos para libertá-lo. Use esse outro ex-prisioneiro para cruzar a planície e, quando os inimigos vierem para cima, chumbo neles!
Depois de descer do lombo do HighTop, siga pelo caminho aberto por ele e mate os inimigos desse local para quebrar o selo da porta acima da escada (use o Ice Blaster para congelá-los). Mande Tricky ficar em cima do botão vermelho do chão e, quando o imã estiver passando com o barril explosivo, atire nos botões das paredes para que as chamas parem de ser cuspidas. Suba a escada, pegue o barril e arremesse-o com precisão pelos túneis de vento para que as chamas não o detonem. Quebre a barreira de madeira com o barril e acione o mecanismo que faz a gaiola com o CloudRunner se mover. Desça até lá e faça Tricky cuspir fogo na fornalha no exato momento em que a corda da gaiola estiver passando pelo local de onde sai a chama. Suba nas costas de mais esse ex-detento e mande bala na parte vermelha dos pilares quando passar por eles. Fique esperto também com os inimigos que vêm em sua direção.
A treta agora é com Drakor, mais um chefe de **SFA**. Mas esse é o mais fácil de todos: voe atrás dele metendo tiro no condenado. Eventualmente, você terá que atirar também em alguns botões vermelhos para apagar as chamas que podem queimá-lo e também nos projéteis que Drakor dispara. Depois de finalizá-lo, pegue a Arwing e voe através de um anel dourado para voltar a Dinosaur Planet.

## Ocean Force Point Temple

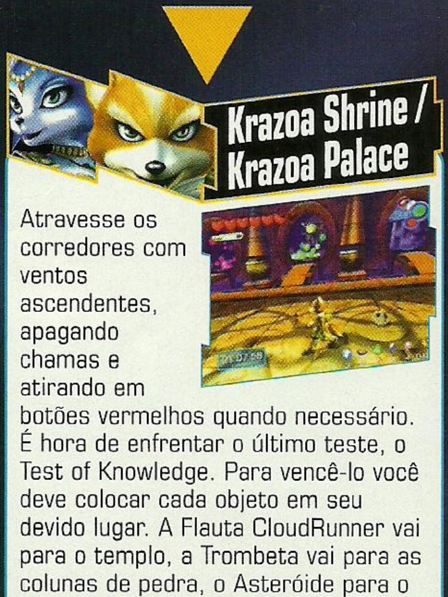


Esta última SpellStone deve ser devolvida no templo perto de Cape Claw. Quando passar por LightFoot Village, você verá um LightFoot batendo nas árvores marcadas com um símbolo em uma ordem específica. Faça o mesmo, se quiser entrar de novo nessa vila e cumprir o objetivo secundário de resgatar todos os filhotes perdidos. Caso contrário, rume para Cape Claw e procure a porta onde o Portal Device possa ser usado. Apague o fogo e use o canhão para acertar a barricada de madeira, abaixo da boca da estátua Krazoa. Entre por ali, passe pelos corredores e suba a escada para chegar à entrada do templo. Mostre a SpellStone e gire a grade para poder passar. Siga pelo caminho que você já conhece até encontrar o primeiro Warp. Passe pela porta grande, caia na água e nade para a esquerda. Avance pelo corredor, ignore o SharpClaw que aparece antes de você e arraste o bloco até o canto da parede (você ouvirá um som característico

quando ele estiver no lugar certo). Suba e acione o mecanismo para abrir uma porta redonda.
Destrua um caixote dessa sala onde você arrastou o bloco e use o disfarce de ShapClaw para pisar no botão que estava embaixo do caixote. Entre no local aberto e acione outro mecanismo. Passe pela porta redonda que você abriu com o primeiro mecanismo. Para resolver o puzzle dessa sala, você terá que primeiramente acionar o mecanismo que faz as chamas coloridas aparecerem e girarem. Depois, atire nos botões vermelhos abaixo das estátuas e faça-as apagar as chamas que correspondem às suas cores. Você tem três minutos para isso.
O próximo puzzle é idêntico ao outro que você resolveu da primeira vez em que esteve neste templo. Atire nos botões vermelhos do bloco para que ele chegue ao meio das luzes. Utilize as paredes cinza como apoio, mas não deixe que ele entre em contato com as paredes verdes. Volte à sala inicial dessa câmara e use o Booster para subir. Siga pelos corredores e atire na chama quando ela ficar azul, de modo que seu tiro chegue até a esfera azul lá de trás. Atravesse e pise no Warp para devolver a SpellStone a seu lugar de repouso.

## Walled City

Volte para ThornTail Hollow, pegue a Arwing e siga para Walled City. Voe através de sete anéis dourados e, quando pousar, procure o rei EarthWalker. Depois de uma seqüência automática, você terá que recuperar as Pedras do Sol e da Lua (Sun e Moon Stones). Comece pela Pedra do Sol, passando pela ponte que leva a um local com quatro blocos com símbolos de sol. Você terá que empurrar esses blocos para os locais onde há um sol flutuando. Eles podem bater entre si, mas não podem tocar nas paredes. Se isso acontecer, você tem que começar tudo de novo.
Avance e use o elevador para chegar ao topo do templo. Pise no quadrado diferente e use o binóculo para olhar o sol através da fresta circular. Desça, entre no templo e arraste os blocos, rearranjando sua ordem nos buracos para que o símbolo do sol e o da lua fique aparecendo em todos os três.
Na próxima sala, use o Super Ground Quake no círculo azul do chão.
Destrave a porta "invisível" com o mecanismo do final do corredor, passe para o outro lado, apague o fogo e acione outro mecanismo. Dê um tiro num botão vermelho, num dos cantos da sala e depois use Tricky para queimar os arbustos que cobrem o último mecanismo. Use o Portal Device e dê tiros nos botões vermelhos pela fresta da roda que fica girando, começando pelo da esquerda, depois o do meio e, por último, o da direita. Atravesse a ponte e pegue a Sun Stone.
Volte para fora e siga o caminho para o outro templo. Você enfrentará os mesmos puzzles do primeiro templo para poder chegar ao interior deste segundo. Quando estiver lá dentro, acione o mecanismo e atravesse quando as grades baixarem, mas não fique muito tempo em cima de um mesmo bloco, pois eles caem num poço sem fundo!
Em seguida, use o Super Ground Quake no círculo azul do chão e ache seu caminho entre as paredes invisíveis. Use o Portal Device e dê tiros nos botões vermelhos pela fresta da roda que fica girando, começando pelo da esquerda, depois o do meio e, por último, o da direita. Atravesse a ponte e pegue a Moon Stone.
Coloque Sun e Moon Stone naquele local onde você colocou os dentes e suba até o topo do templo principal da área para ser teletransportado.



## Krazoa Shrine / Krazoa Palace

Atravesse os corredores com ventos ascendentes, apagando chamas e atirando em botões vermelhos quando necessário.
É hora de enfrentar o último teste, o Test of Knowledge. Para vencê-lo você deve colocar cada objeto em seu devido lugar. A Flauta CloudRunner vai para o templo, a Trombeta vai para as colunas de pedra, o Asteróide para o espaço, a Moonseed para a cratera, o Bloco de Madeira para LightFoot Village e o Dente de Ouro para o Templo de Walled City.
Pegue a Arwing e você voltará direto para Krazoa Palace. Desça pelo buraco com o vento descendente e depois desça mais um andar. Pegue o túnel que desce e atravesse o abismo com vento ascendente. Devolva o espírito e suba de volta ao topo do palácio. Pise no painel de teletransporte e, quando enfrentar Scales, a surpresa! O escamoso não é o chefe final do jogo. Ele lhe entrega o último espírito Krazoa e você volta para o topo.
Devolva o espírito e, depois da seqüência, Krystal é libertada. Prepare-se para usar a Arwing e encarar o verdadeiro chefe final do jogo: Andross. O quê?!? Você achou que ele iria ficar de fora desta nova aventura **Star Fox**?!? Nem pensar!
Para botar um ponto final na patifaria de Andross, comece atirando nos olhos e no diamante que ele tem na testa. Depois que ele se virar, os pontos fracos são os diamantes das mãos. Use os giros da Arwing (L e R) para escapar para os lados quando ele tentar engolir você. Se ele conseguir, terá que começar novamente todo o processo. Depois que destruir as mãos, Andross começará a soltar mísseis em você. É nessa hora que reaparece um outro personagem que você pensou que havia ficado de fora: seu velho amigo Falco Lombardi! Pegue as bombas que ele lança na tela e jogue para dentro da boca de Andross quando ele tentar te sugá-lo. E quando o cérebro do danado ficar visível, atire até que ele sucumba. Prontinho! Vilão derrotado, grana depositada, Falco de volta ao time e ainda um beijinho da Krystal para coroar do jeito certo! Precisa mais? Eta vida boa essa de raposa estelar...





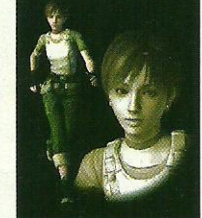


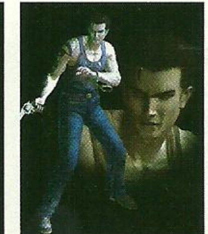

# Resident Evil Zero

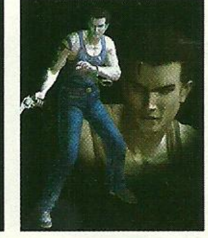
## A origem de todo o mal em um game de arrepiar!

Medo! Um sentimento geralmente ligado a uma situação de extremo perigo que muitas pessoas odeiam, mas que, para outros, é energia motora. E uma situação clássica na qual sentir medo pode ser muito divertido, é jogando videogame. Tendo isso comprovado, as produtoras tentam "pegar pelo pé" os aficionados no gênero terror, lançando inúmeros títulos com um só intuito: fazer você sentir medo. Mas a verdade é que poucos games conseguem realmente fazer correr aquele friozinho na espinha e enrijecer os músculos do abdômen, muito menos emplacar como aterrorizantes. E com certeza o melhor do terror nos videogames é hoje confeccionado nos estúdios de uma Softhouse famosa por seu estilo 2D em games de luta e plataforma. Sim, estamos nos referindo a Capcom e a série de terror **Resident Evil**, que alcançou as telas de cinema e que terá uma coleção de seis jogos lançados para o GameCube. Fique agora com a origem de todo o mal e prepare-se para o pior.







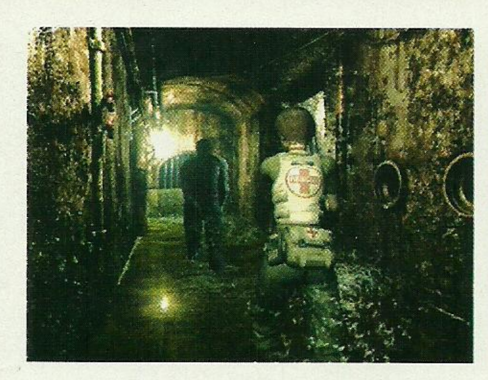


### Começando do zero

**Resident Evil Ø** vai levá-lo diretamente para o olho do furacão, onde tudo começou e antes do vírus chegar à mansão para onde foi enviado o Bravo Tean da equipe S.T.A.R.S. Você controla a personagem Rebecca Chambers, do destacamento médico, que estava presente no primeiro game **RE**. Ela vai dividir a cena com Billy Coen, um ex-oficial da marinha (Navy Seal), acusado de assassinar duas dezenas de pessoas inocentes e, por esse motivo, foi detido e será interrogado para dar esclarecimentos. O carro utilizado no transporte do tenente envolve-se num acidente estranho (provocado por monstros desfigurados) e somente Billy escapa dacatastrofe.
Os dois protagonistas acabam se encontrando num trem que foi atacado por criaturas gosmentas, parecidas com lesmas enormes. Na verdade, essas criaturas são as primeiras a carregarem o vírus, que vai contaminar as pessoas e dar origem aos primeiros zumbis. Mas diferente do que muitos acreditam, a aventura não se passa só nos vagões assustadores e apertados do trem. O veículo aparece na introdução do jogo e faz a diferença entre os games da série por colocar o jogador em um ambiente inédito, mas você ainda será caça e caçador em diversos outros cenários, inclusive na própria mansão do primeiro game.
Conforme você avança no jogo, as muitas lacunas da história contada em **RE** vão sendo preenchidas e você fica sabendo de todos os detalhes sombrios que envolveram Albert Wesker e a corporação











Umbrella nessa catástrofe biológica. Além disso você terá a oportunidade de conhecer, falar e lutar junto dos soldados que já se encontravam mortos no primeiro episódio apresentado. Simplesmente demais!!

### Troca-troca de papéis

A Capcom sempre procura inovar em algum aspecto quando lança um novo título com a marca **RE**. Na versão Ø não poderia ser diferente e a novidade aqui tem nome: Zapping System. O novo sistema possibilita que você alterne no controle dos personagens durante a aventura e isso quando você bem entender. É só apertar um botão para trocar instantaneamente de caráter. Além disso, também é possível ter os dois personagens na mesma cena, um agindo ao seu comando e o outro controlado pelo computador. E se você não estiver contente com a atuação do parceiro, ainda poderá mover o personagem usando a alavanca C de comando.

O esquema de alternância de personagens será fundamental para se vencer o jogo, pois em determinados momentos Billy necessitará da ajuda de Rebecca e vice-versa, funcionando como um elemento estratégico. A qualquer momento, os aventureiros podem largar objetos no cenário – os itens têm a localização indicada no mapa –, para que seu companheiro apanhe depois, outra ação que deverá ser coordenada para se completar o game. Essa articulação foi criada para que o baú de itens fosse retirado de cena e para dar mais dinâmica à jogabilidade.

### Talento para fazer o "bonito" e o "feio"

Quem teve a alegria de ver os detalhes minuciosos nos cenários do **RE** para GameCube, vai se fartar de girar o personagem e se aproximar das paredes e dos quadros em **RE Ø**, só para observar melhor cada canto do jogo. É praticamente indescritível a qualidade gráfica gerada neste game. Só mesmo circulando pelas áreas e, quando não tenso o bastante, aproveitar para apreciar a paisagem.

O plano de fundo, que antes era aplicado em 2D, passa a ser desenvolvido em FMV (Full Motion Video), ou seja, são filmes que ficam passando em looping na tela. Assim os programadores podem adicionar mais movimentos na tela, proporcionando vida e aumentando o nível de realidade da cena.

Os personagens são construídos por polígonos em 3D, desenvolvem expressões faciais de acordo com a situação vivida, pois seus movimentos foram capturados de atores reais.

Mesmo monstros e zumbis que não precisavam ser bonitos, ganharam uma maquiagem de primeira. Cães babam e rosnam como se estivessem com raiva e o efeito se torna único. E não pense que só porque você já peneirou uma centena de criaturas em outras versões do jogo que agora elas aparecerão em menor número, engano seu. **RE Ø** está cheio de carne morta se movendo por todas as partes e alguns inimigos parecem ter caído no fermento e estão gigantescos. Escorpiões maiores que um elefante e lacraias do tamanho de um ônibus de excursão, capazes de devorar nossos bravos heróis no café da manhã.

### Unidos do cemitério: zumbi na bateria e T-vírus na guitarra

Mais um polegar para cima e a nossa aprovação para a qualidade sonora de **REØ**. As trilhas estão bem sombrias e macabras, com tons orquestrados que hipnotizam o jogador e criam o clima de terror e suspense ideal para o game.

Até mesmo a ausência de som foi muito bem empregada e chega a arrepiar nos momentos de silêncio profundo. Acredite, você fica lá naquele vazio implorando por uma turbulência e só o que surge são gritos apavorantes dos zumbis desalmados. As dublagens ficam com um destaque à parte. O som emitido é tão bem sincronizado com os movimentos labiais dos atores, que até parece que você está assistindo à novela das oito, o que dá mais vida aos diálogos. A melhor voz, no entanto, é a de Albert Wesker, uma verdadeira trovoada. Característica marcante em vilões como ele.

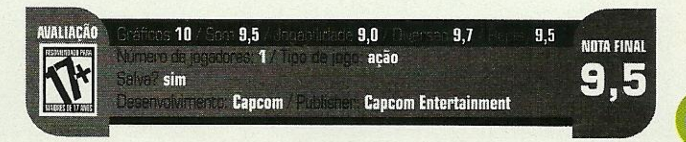
### Tcharammm!!

**Resident Evil Ø** se mostra nivelado como remake lançado em abril de 2002 em diversos aspectos, mas é superior em originalidade, já que conta com a narração de uma parte até então desconhecida da história. Óbvio que estamos ansiosos para pôr as mãos nas versões de **RE 2**, **RE 3** e **Code Veronica**, que serão lançadas sem maiores alterações, mas conhecer a origem de todo o mal é algo que só será superado com o lançamento de **RE 4**, o possível desfecho da série. Enfim, este é um game obrigatório a todos os apreciadores de um bom Survivor Horror.

### O pior ainda está por vir!

Em uma conferência no Japão, alguns dias após o lançamento de **RE Ø**, a Capcom levou o público ao delírio com a divulgação de um vídeo de **RE 4**. No trecho de 30 segundos, Leon S. Kenedy (um dos protagonistas em **Resident Evil 2**) caminha por uma área sombria, onde tudo é processado em tempo real. Cenários tridimensionais com qualidade superior aos FMV. Um corredor com janelas abertas, cortinas voando com o vento que vem de fora trazendo poeira e folhas. Infelizmente, não foi revelado nem uma pontinha do enredo e isso só nos faz imaginar uma centena de possibilidades. Mas fica o sinal de uma possível contaminação do herói que foi cercado e parece não ter escapatória. Fique ligado nas novidades, pois este título tem previsão de lançamento para 2003. Ⓝ

**Por Fabio Michelin**






## Muitas novidades no melhor game de skate da história

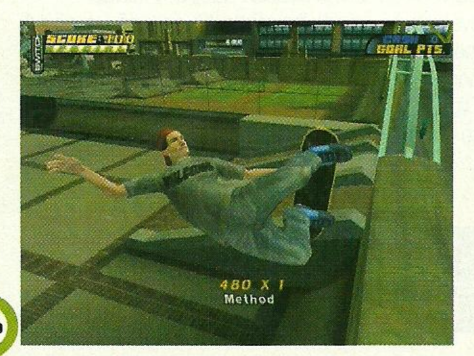
São poucos os jogos que, além de fazerem sucesso e ganharem seqüências, acabam criando escola, reinventando um gênero e desencadeando uma legião de cópias, imitações e outras "inspirações". A série **Tony Hawk's Pro Skater** é um belo exemplo desse fenônemo. Desde que surgiu, a série acabou gerando dezenas de jogos que se pareciam com Tony Hawk, jogavam como Tony Hawk ou usavam a mesma mecânica e estilo de Tony Hawk...
Ainda bem que a cada ano, a Neversoft nos brinda com uma nova versão do game de esporte radical mais bacana da história, conseguindo o milagre de se superar a cada versão. Desde **THPS 2**, novos movimentos são adicionados, novas pistas surgem para deixar as antigas no chinelo, novos e mais desafiadores objetivos completam o seu sempre crescente desafio. Mas em suas três versões anteriores, a série mudou pouco além disso. O sistema de pontos vem mudando um pouco a cada jogo, bem como o modo como você conquista pontos de upgrade para seus skatistas. Estava na hora de mudar, mas como fazer uma mudança significativa em um jogo já tão perfeito, no qual todos esses elementos eram repetidos principalmente pelo fato de que funciovam muito bem? Acreditem: a Neversoft conseguiu o que parecia impossível.

### Em time que está ganhando se mexe, sim!

**Tony Hawk's Pro Skater 4** não se parece com nenhum dos outros games da série. Claro, você ainda pode escolher entre os maiores skatistas do mundo para jogar, e sua missão continua sendo basicamente fazer as manobras mais absurdas possível em uma série de pistas diferentes. Mas a maneira como tudo funciona mudou. E para melhor.
Você nota as diferenças logo no início: nosso querido amigo Bob Burnquist está de volta ao jogo, depois de ter ficado de fora da versão anterior. Outro detalhe bacana é que os atletas falam uma frase quando você o seleciona, e no caso de Bob, ele responde em bom português: "Aê, vambora...". O que será que os gringos entendem disso, né?
Outra mudança muito bem vinda: agora você não é mais forçado a jogar uma campanha inteira com o mesmo skatista, pode trocar de atleta na hora que desejar. Está difícil conseguir aquele aerial absurdo com Chad Muska? Troque-o por Tony Hawk, especialista em voôs mais altos sobre a prancha de skate. Mas fique atento, pois cada um dos skatistas têm algumas missões próprias, portanto, é sempre bacana jogar um pouquinho com cada um deles, mesmo depois de cumprir todas as missões de uma fase. Algumas dessas missões exclusivas são bem bacanas e divertidas: por exemplo, Eric Koston tem uma manobra chamada "Chomp on This", na qual ele pega um pacote de pizza e morde um pedaço. Dan Margera (o doido que de vez em quando aparece no programa de TV Jackass – Cara-de-Pau) cruza a prisão de Alcatraz dentro de um carrinho de supermercado. E que tal uma manobra novíssima? Tony Hawk tem em seu repertório o 360 Varial McTwist, criado por ele durante o processo de produção do jogo, e que conseguir executar pela primeira vez quando o game estava quase concluído.

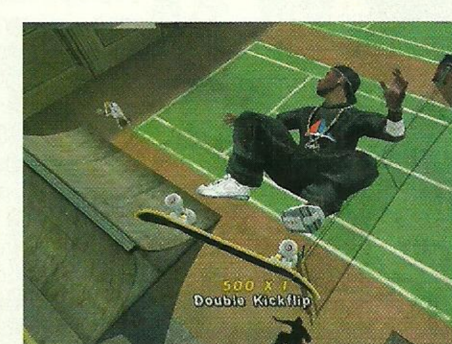
### A ordem é dialogar, brother!

Mas a principal inovação de **Tony Hawk's Pro Skater 4** não está nas novas manobras, nos novos cenários – que são gigantescos, os maiores já vistos na série – ou na latente melhoria gráfica que o game recebeu. O que mudou radicalmente foi o sistema de jogo, deixando tudo mais dinâmico, rápido e divertido.
Pra começo de conversa, diga adeus aqueles chatos limites de tempo. Agora, depois de escolher seu skatista e a fase onde quer jogar, você tem a liberdade de fazer o que quiser, e andar por onde bem entender. A coisa é muito parecida com o modo Free Skate, em que você anda livremente pelas fases sem nenhum objetivo obrigatório a cumpir, apenas curtindo ás manobras. Há algumas

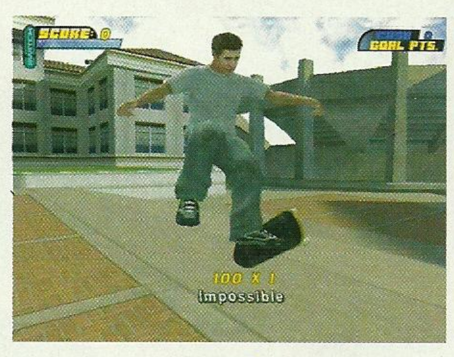


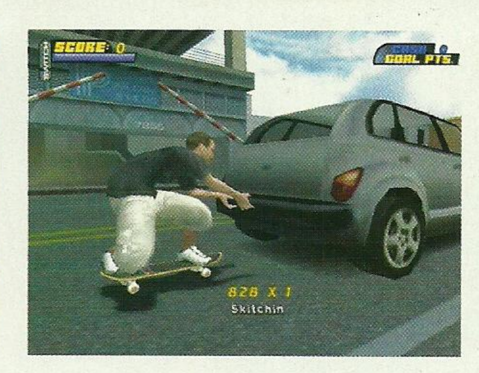






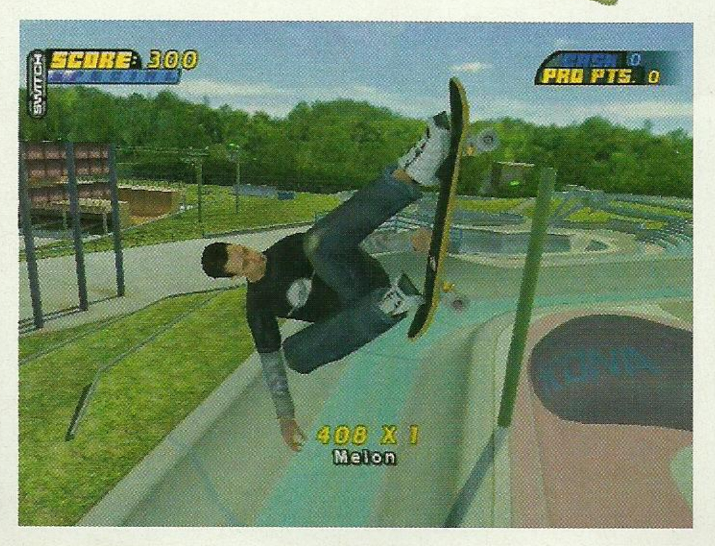



notas de dinheiro e pontos gratuitos de upgrade espalhados pela fase, portanto, uma pequena exploração (até para se conhecer os melhores locais para grinds e aerials) pode ser uma boa. Mas você vai notar que não está sozinho no parque: outros personagens estão em diversos pontos do cenário, cada um deles o esperando para um bate-papo.

E é nesse momento que o jogo tem sua maior inovação: são esses personagens que lhe darão suas missões no jogo. Por exemplo, encontrando Bob Burnquist na primeira fase, ele irá pedir que você ajude uns garotos que estão fazendo manobras em um half. E é somente nesse momento que você recebe seu limite de tempo. E caso não consiga concluir a missão, basta um toque no botão para tentar novamente. Acabou aquele papo de ter que esperar a fase toda carregar novamente, apertado pelo irritantemente curto prazo padrão de dois minutos. Conforme esses objetivos são cumpridos, novas fases vão se abrindo.




## Som na caixa pra galera nova

Além de um belo repertório de manobras, a trilha sonora sempre foi um dos pontos altos da série. Afinal de contas, de que adianta realizar as mais insanas manobras sobre o skate se não estiver rolando um som bem bacana parta embalar tudo? E mais uma vez, a NeverSoft caprichou: as músicas do game foram escolhidas a dedo e, certamente, tem para todos os gostos. Curte um heavy-metal? Que tal então fazer um grind ao som de Iron Maiden? Prefere algo mais hardcore? Sem problemas, pois também rola uma faixa do System of Down. Gosta de Rap? Que tal então Public Enemy? Até os punks do Sex Pistols estão presentes. Realmente, é um repertório de primeira, não há do que reclamar. Quer mais? Algumas músicas são secretas, e você só as libera após encontrar alguns CDs espalhados pelas fases.

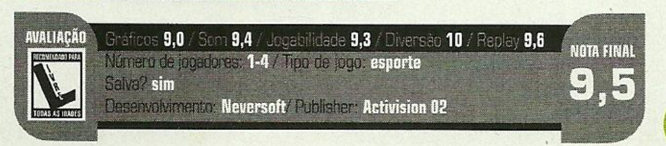
Tudo isso é mais do que necessário para se criar o clima certo do game. Algumas das missões ficam ainda mais divertidas com uma trilha de primeira rolando ao fundo, principalmente as de velocidade. Sim, pois agora além de realizar manobras, alguns objetivos do game são simples corridas, em que você deve bater um certo tempo, seja agarrando-se na traseira de um carro para ganhar velocidade, seja deitando em cima do skate e acelerando fundo em uma ladeira.

Some a tudo isso um monte de segredos que você vai desbloqueando com a grana que junta durante as fases, e você tem o maior (em tamanho e diversão) game de skate já criado para os videogames. E acredite, vale a pena juntar uns trocados para liberar os skatistas secretos, mesmo eles sendo "caros" pra caramba: além dos já tradicionais Officer Dick e Private Carrera, você poderá andar pelas ruas como Jango Fett, o caçador de recompensas de **Star Wars – Ataque dos Clones**, ou até mesmo como Eddie, a feiosa caveira mascote do Iron Maiden.Se você achava que a série não consegueria mais inovar e conquistar novos fãs, pense de novo. Um Tony Hawk como este você nunca viu.

**Renato Viliegas**





# Harry Potter e a Câmara Secreta

## Começa o segundo ano letivo em Hogwarts

Este game segue o enredo do segundo livro (e, conseqüentemente, do segundo filme que já estreou nos cinemas) em que Harry começa seu segundo ano de aprendizado nas artes da bruxaria. Produzido pela equipe da Eurocom, HPatCoS é um game que captura e exibe magnificamente o espírito dos livros de J.K.Rowling, não devendo nada às produções cinematográficas. Porém, não são apenas flores que saem da cartola do "mágico", na verdade, o produto final poderia ter sido mais caprichado. Alguns defeitos impedem que este game seja considerado uma obra-prima, mas facilmente agradará aos fãs da série literária e deve ser conferido até por quem não é seguidor do bruxinho.

### Você nunca imaginou que seria tão bom voltar para a escola!

A frase da introdução já avisa: "Se Harry Potter voltar a Hogwarts, estará correndo risco mortal". Meio exagerado? Talvez. Afinal, Harry sobreviveu ao ataque de Você-Sabe-Quem para contar a história. Não vai ser qualquer feitiçozinho que vai derrubar nosso herói! O problema é que existe algo misterioso acontecendo em Hogwarts e adivinhem quem é que vai ter que resolver essa charada: o pequeno Potter, é claro!

Ele e Rony começam o jogo na fazenda do segundo e lá Harry aprenderá algumas coisas básicas como lançar feitiços e arremessar gnomos. Nesse cenário, já dá pra começar a perceber a atenção que os programadores deram ao visual do jogo. E quando se chega ao Beco Diagonal, então, a coisa atinge proporções absurdas! Todas as lojas que fazem parte das aventuras dos livros e filmes estão ali representadas. E com uma fidelidade impressionante.

Mas tudo isso tem um preço. Cada área possui geometria própria e tantos detalhes que não dá nem pra mencionar. O resultado é que cada área precisa ser carregada para a memória do Cube, gerando "loading times" desagradáveis. Imagine-se fazendo as compras do ano letivo no Beco Diagonal. Se você está nas ruas e entra em uma loja, lá se vai um loading. Faça suas compras e saia para as ruas novamente e terá que amargar mais uma espera. Entre na loja do lado e outro loading começará. E se você, por acaso, se esqueceu de comprar algo na primeira loja, prepare-se para mais um... ahh, você já sabe!

E pra piorar, ainda acontecem slow downs que assombram o game em alguns momentos, principalmente quando Harry solta feitiços em algum lugar muito detalhado.



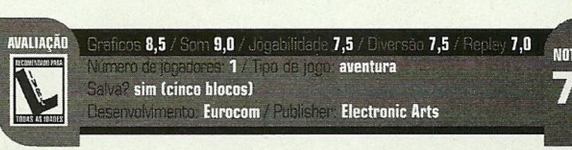
### Influência hyruliana

Quando Miyamoto deu ao mundo **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** estava claro que os jogos de aventura 3D nunca mais seriam os mesmos. Mais uma vez, alguns elementos dessa revolucionária aventura de Link chegam a outro game. Você pode configurar vários itens e feitiços para serem usados com os botões B, X e Y, enquanto que a função do botão A muda conforme o contexto. Os pulos são automáticos e a câmera em primeira pessoa é acionada quando se segura o botão R. O ruim dessa câmera é que ela não gira 360º, dificultando um pouco a visão geral.

Mas não fique pensando que o game de Harry Potter é uma cópia descarada de **Ocarina**. Há muitos elementos originais aqui, como as aulas para se aprender feitiços, os vôos com a Nimbus 2000, os campeonatos de Quadribol, as figurinhas de magos famosos e a conexão com o Game Boy Advance.

Então, se você é fã de Harry ou de jogos de aventura com uma história interessante, belos gráficos e boa jogabilidade, dê um pulinho até Hogwarts. Você não vai se arrepender! N

**Eduardo Trivella**


AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Graficos **8,5** / Som **9,0** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **7,5** / Replay **7,0**

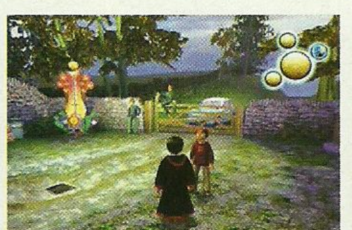
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **aventura**

Salva? **sim (cinco blocos)**

Desenvolvimento: **Eurocom** / Publisher: **Electronic Arts**

NOTA FINAL **7,9**







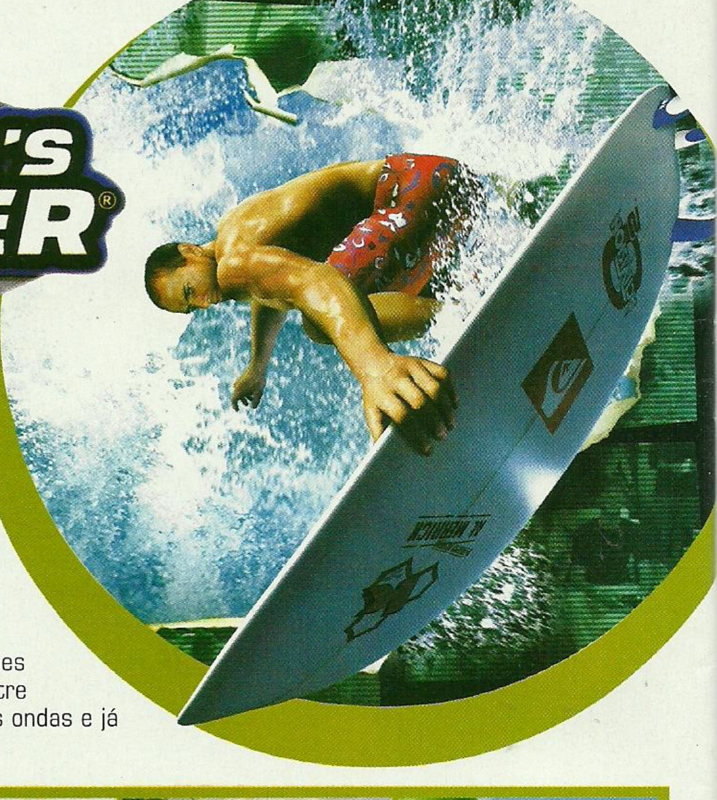








# Kelly Slater's Pro Surfer



## Aprenda a surfar com os melhores do mundo!

Você consegue se lembrar de algum jogo baseado no surf que tenha feito sucesso? Digo, exceto alguns da época de ouro dos videogames, como **T&C Surf Designs: Wood & Water Rage** e **California Games**?
É isso mesmo, jogos que se deram bem envolvendo essa modalidade são raras exceções. Mas a história mudou.
Assim que a Activision anunciou **Kelly Slater's Pro Surfer** os fãs, mesmo sabendo do sucesso alcançado pela empresa com suas séries radicais como **Tony Hawk's Pro Skater e Mat Hoffman's Pro BMX**, entre outros, ficaram com um pé atrás. Mas felizmente, **KSPS** detona nas ondas e já pode ser considerado um dos melhores do gênero.







### Quem sabe faz a diferença

O que diferencia **Kelly Slater's** dos demais jogos de surf é uma sigla. Uma sigla? Sim, a $O_2$ (que significa oxigênio, elemento essencial para a vida), da divisão de esportes radicais da Activision.
As manobras são realizadas de maneira simples, através de combinações entre o direcional e os botões de manobras aéreas (B e X), ou seqüências entre esses e os demais botões (L, R e Y).
O tubo funciona como os grinds e slides em **THPS**, e você controla o balanço do personagem enquanto cria combos no interior da onda.
Por falar em combos, a história não poderia ser diferente em **KSPS**, certo? Errado. O sistema é diferente e não possibilita uma extensão muito grande de manobras, pois elas são combinadas somente enquanto a barra de especial está cheia.
A grande novidade visual está na variedade da série de ondas, pois os efeitos de velocidade, tamanho e envergadura nunca serão iguais na onda seguinte.

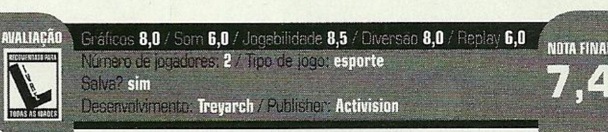
### Realidade de surfista

Na lista de personagens estão atletas renomados do surf mundial. Além de Slater, surfistas como Tom Carroll, Tom Curren, Rob Machado, Bruce Irons e Lisa Andersen, a melhor surfista da atualidade, também mostram o que sabem fazer sobre uma prancha.
Os cenários, ou melhor, as praias possuem as características e representam os points mais irados e freqüentados pelos surfistas no mundo inteiro. Qualquer um que acompanhe, mesmo que raramente, campeonatos internacionais do esporte já ouviu falar de Pipeline e Mavericks (Havaí), G-Land (Bali) e J-Bay (África do Norte), entre outras.
Cada praia tem seu próprio tipo de onda, o que obriga o jogador a surfar nas mais diversas condições. Por exemplo, em Kirra (Austrália) a onda quebra da direita para esquerda, tem uma altura máxima de 9,5 pés (quase 3,4 metros) e não possibilita a realização de manobras dentro do tubo – um perigo para os haoles. Já em Mavericks, a altura chega aos 20 pés (pouco mais que 7 metros), a onda quebra de maneira tão forte que tentar entrar no tubo é pedir para tomar "vaca" – tombo na linguagem dos praticantes. Por fim, existem ondas gigantescas como as de Cortez Bank (Oeste da Califórnia) que ultrapassam os 60 pés (21 metros de altura). Nelas, a maior dificuldade é atingir velocidade suficiente para chegar à crista da onda e detonar as manobras aéreas.

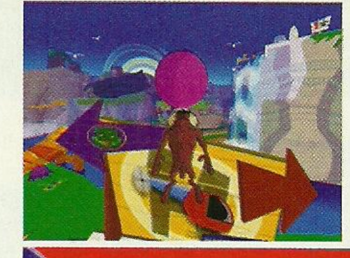
### Putz, cansei!

Infelizmente, o jogo torna-se repetitivo após algumas horas de diversão. Os objetivos do modo principal (Carrier) dividem-se basicamente em: acumular uma certa quantidade de pontos, derrubar ou pular personagens ou objetos que surgem na água, tirar fotos realizando manobras que acumulem uma determinada pontuação e realizar a seqüência de manobras que aparece na tela. Existe uma variação aqui e outra ali, mas é só. Bom mesmo é enfrentar a natureza e as ondas ao ar livre, mas na falta de tempo, o game quebra o maior galho. Ⓝ

**Felipe Azevedo**



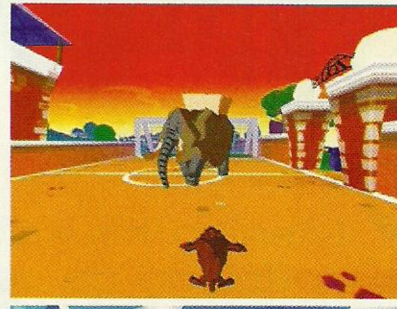


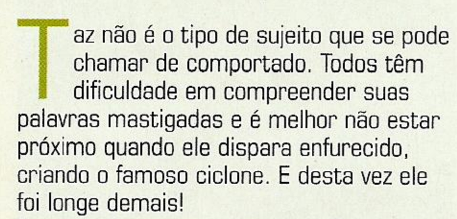


# Taz Wanted

## Ele irritou todo mundo, agora vai sofrer as conseqüências!

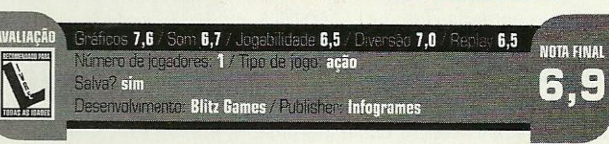






Taz não é o tipo de sujeito que se pode chamar de comportado. Todos têm dificuldade em compreender suas palavras mastigadas e é melhor não estar próximo quando ele dispara enfurecido, criando o famoso ciclone. E desta vez ele foi longe demais!
Depois de estragar o almoço do Frajola, jogar ao vento o melhor plano do Coyote para a captura do Papaléguas, queimar as fotos de Hortolino, chutar o pau da barraca de praia do Patolino e detonar a sorte de Eufrazino, Taz é o cara mais procurado dos cartoons. Cartazes de "Procura-se" foram espalhados por todo o universo animado e o seu objetivo é visitar todas as quinze fases para destruí-los. Para cumprir essa missão, o demônio Taz não tem limite de vidas, possui movimentos de ataque como bocada e o próprio ciclone, e ainda conta com divertidas transformações quando entra em uma cabine telefônica ACME. Nos cenários, também é possível recolher sanduíches para ganhar acesso às áreas de bônus – cem sandubas para juntar em cada fase –, destruir os objetos para somar pontos – quebre mais de 50% das coisas – e encontrar um item secreto.
Os gráficos 2D garantem o visual animado da aventura, mas a visão de jogo prejudica barbaridade. Taz se movimenta rápido e a câmera não o acompanha. Para fazer com que ele olhe na direção desejada é preciso usar a visão em primeira pessoa, mas, às vezes, nem isso é possível fazer. Ajude Taz a escapar dessa enrascada, no fundo, ele é um bom rapaz! (N)

**Ronny Marinoto**






# BloodRayne



## Vampiros enfrentam nazistas na luta pela superioridade

**Em 1912, uma jovem americana é presa na Europa depois de matar várias pessoas, inclusive seu próprio pai. Rayne, a acusada, jurou que as pessoas mortas eram vampiros. A garota é uma Damphir – um híbrido de humano e vampiro – e foi contatada pela organização secreta Brimstone Society, que persegue e destrói as criaturas da noite. Rayne tornou-se, então, a agente BloodRayne. Sua missão é encontrar Jurgen Wulf, líder de uma facção nazista chamada Gegengheist Gruppe, que possui poderosos artefatos sobrenaturais e pretende usar o domínio sobre as criaturas noturnas para eliminar a raça humana.**



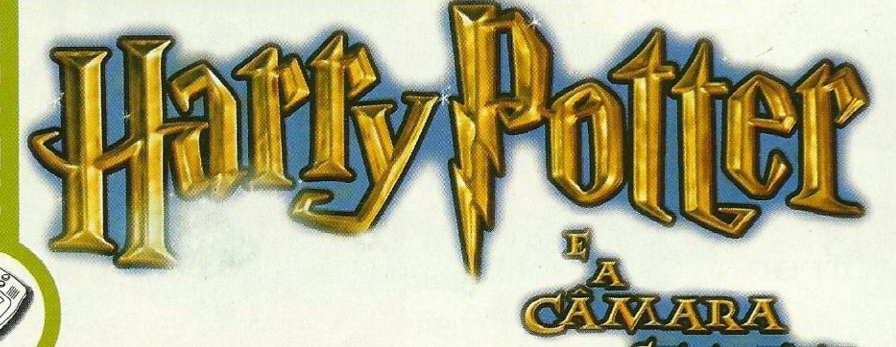


### Arma de guerra

**BloodRayne é uma heroína com força sobre-humana e alta velocidade. Ela também possui o poder Aura Sense, uma visão especial que permite ver através de paredes e descobrir o caminho certo para seguir na fase.
Seu ataque principal está concentrado em duas lâminas afiadíssimas que são, praticamente, uma extensão de seus braços e, à medida que você corta os inimigos, seus poderes aumentam. A agente ainda pode sugar o sangue de suas vítimas e, com isso, recuperar energia.
Como se não bastasse, a agente ainda possui sete combos de ataque diferentes e empunha 31 tipos de armas de fogo. A verdade é que a única coisa que pode atrapalhar sua vida são os ângulos de câmera esquisitos utilizados durante a ação. O jogo tem quarenta fases e jogar até o final vai fazer você conhecer melhor essa arma de guerra em potencial.** (N)

**Renato Siqueira**

AVALIAÇÃO
Gráficos 6,0 / Som 7,0 / Jogabilidade 6,5 / Diversão 6,5 / Replay 6,5
Número de jogadores: 1 / Tipo de jogo: ação
Salva? sim
Desenvolvimento: Terminal Reality / Publisher: Majesco
NOTA FINAL
6,5




## Menino bruxo não precisou de vestibular e já encara o segundo ano de desafios em Hogwarts

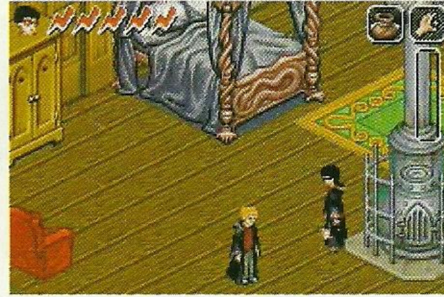
Já foi assim no ano passado, agora a história está se repetindo e ano que vem você já sabe, Harry Potter e Papai Noel chegam quase juntos para alegria geral – quem sabe até juntinhos, se você ganhar como presente de Natal um dos games do bruxinho.

Ainda vivendo na Rua dos Alfeneiros, nº 4, Harry Potter recebe a visita de um elfo doméstico chamado Dobby, que veio alertá-lo do perigo que o aguarda em Hogwarts. Mas o menino não se deixa intimidar e continua com os preparativos para cursar o segundo ano na escola de bruxarias. Porém, antes de viajar para Hogwarts, Harry precisa visitar o Beco Diagonal para comprar o material escolar. Mas algo dá errado no feitiço e o pequeno bruxo acaba indo parar em uma loja misteriosa. Escondido, flagra seu arquiinimigo Draco Malfoy e seu pai fazendo compras estranhas. Ao sair da loja, Harry percebe que está na Travessa do Tranco, um lugar sombrio e visitado pelos especialistas nas artes das trevas. Mas uma voz familiar ecoa em seus ouvidos e, quem haveria de ser se não o gigante Hagrid, que apareceu para salvá-lo. Harry, siga rápido para adquirir o material para as aulas e não se atrase para o trem, o segundo ano já vai começar.

### Conexão proporciona mais diversão e novos segredos

Para o segundo desafio, algumas novidades. Apesar do game ser desenvolvido com o mesmo engine do primeiro título – que um ano atrás agradou aos fãs do bruxinho –, foi alcançada uma sensível melhoria na coloração dos cenários e nos detalhes dos gráficos. A jogabilidade também continua boa graças aos comandos simples para executar as ações e reações de Harry, com um leve aperfeiçoamento no lançamento de feitiços. O som é algo de que não podemos nos orgulhar, pois são efeitos repetitivos e a música não consegue ser mais do que razoável. Mas Potter não ficou famoso por ser um músico de primeira, não é mesmo?

Você conhecerá novos aspirantes a bruxos, como a irmã mais nova de Rony, a pequena Gina, e também terá contato com um novo professor, o experiente Gilderoy Lockheart.







Seu objetivo principal é realizar as diversas tarefas do jogo e ser o cara mais curioso e fuçador, não deixando que nada escape a uma investigação que possa lhe render itens ou demais elementos raros.

Raro mesmo é chegar a Forbidden Forest (Floresta Proibida), que só será possível com a conexão GBA/GameCube. Lá Harry encontrará o Guytrash, um personagem malígno criado exclusivamente para o jogo e alguns presentes como sapos de chocolate e cinco cartas de bruxos que serão necessárias para completar sua coleção. E após ter todas as cartas no jogo portátil, você poderá acessar a área Wizarding Bank Gringotts, no GameCube.

### O melhor da história

Enfim, o game traz novidades e o motivo de ser uma aventura imperdível é não repetir de ano, seguindo firme na segunda parte do conto de J.K. Rowling. Até o final do próximo ano, Harry já estará mocinho e é melhor que você esteja com sua varinha afiada para curtir "O Prisioneiro de Azkaban". Ⓝ

**Alex Figueiredo**

**AVALIAÇÃO**




Gráficos **7,0** / Som **6,5** / Jogabilidade **6,8** / Diversão **7,0** / Replay **6,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Eurocom Entertainment Software**/ Publisher: **EA Games**

**NOTA FINAL 6,8**

# CONTRA ADVANCE
## THE ALIEN WARS EX







### Detone os aliens antes que eles detonem você

Contra 3 The Alien Wars **é um dos melhores games já lançados para o SNES, sendo considerado um jogo lendário pelos fãs do console. Tinha um estilo engenhoso e criativo, somado a uma jogabilidade excelente, gerando uma ação constante. Só que, depois do 16 bits da Nintendo, a Konami nunca mais conseguiu recriar esse clima com fidelidade em outras plataformas. Agora, a empresa resolveu lançar** Contra: The Alien Wars Ex **para Game Boy Advance em mais uma tentativa de resgatar o brilho dos velhos tempos. E olhando para o título fica fácil ver que o game foi baseado no antigo sucesso. A história é a mesma, aliens estão invadindo o planeta e apenas você e mais um guerrilheiro – armados até os dentes – podem dar conta do recado e botar os bichos para correr.**

#### Pura emoção

**A série** Contra **é marcada por características próprias: corra e atire em tudo que se mexer. Diferentes tipos de inimigos e chefes de fase gigantescos vão exigir um raciocínio rápido e boa pontaria na hora do ataque. Apesar dos 32 bits do portátil, os efeitos de explosões são fracos e o Mode Seven usado em abundância no SNES quase não aparece aqui. A primeira fase é quase idêntica ao antigo game, mas faltaram as bombas especiais que eliminavam todos os inimigos da tela. O melhor mesmo é não fazer comparações, mas focar suas energias na matança de aliens.** Contra: The Alien Wars Ex **pode ser jogado em dupla, basta ter um cabo Link e os dois jogadores farão um trabalho de equipe. Boa caçada!**

**Renato Siqueira**

AVALIAÇÃO

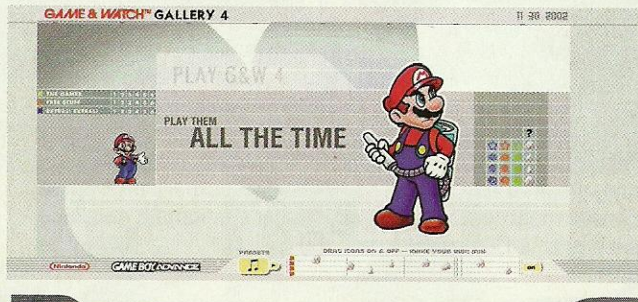


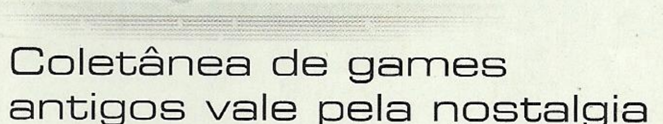
Gráficos **6,0** / Som **5,0** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **8,8** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **não (password)**
Desenvolvimento: **Konami** / Publisher: **Konami**

NOTA FINAL **7,4**

# GAME & WATCH™ GALLERY 4



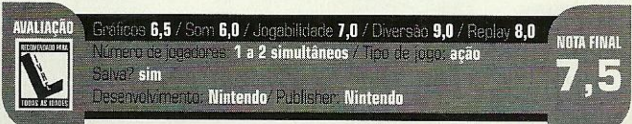



### Coletânea de games antigos vale pela nostalgia

Pegar uma imensa variedade de joguinhos produzidos para minigame que foram febre nos anos 80, juntar tudo num pacote só e vender como uma grande novidade: é preciso tirar o chapéu para essa idéia genial da Nintendo. A fórmula funcionou três vezes no GBC e encaixou-se melhor ainda no Advance. **Game & Watch Gallery 4** traz diversos dos mais famosos games do portátil de tela de cristal líquido, em versões originais (idênticas mesmo) e modernizadas, com gráficos caprichadinhos e novos temas musicais. Clássicos como **Octopus**, **Donkey Kong Jr.**, **Fire** e **Boxing** estão lá, do jeito que eram quando surgiram há quase vinte anos. Para quem já conhece os originais, vale pela nostalgia. Para os novatos, a opção pode parecer desnecessária. Parece até um desperdício de maquinário jogar games toscos de Game & Watch no GBA. Mas por outro lado, é incrível a chance de se deparar mais uma vez com esses clássicos que povoaram nossa infância. É uma boa opção para a molecada, já que os games são bem fáceis e divertidos, ou para saudosistas. Se você não fizer parte de nenhum dos dois grupos, não perca seu tempo. Ou alugue, para conhecer o que foi feito de melhor nos tempos do videogame sem cartucho.

**Pablo Miyazawa**



# HAMTARO

## Ham-Hams Unite!







### Aprenda uma nova linguagem e faça muitos amigos!

Hamha! Você vai smoochie este mega-Q aventura para Game Boy Color. Nós hampact! O quê? Você não fala Ham-chat? Deixe-nos traduzir: Olá! Você vai amar esta grande aventura para Game Boy Color. Nós prometemos!

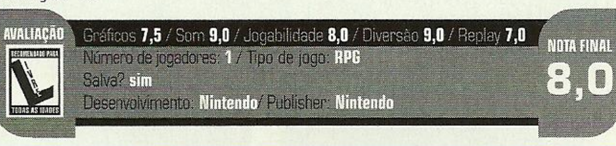
**Um bichinho de estimação mais que perfeito**

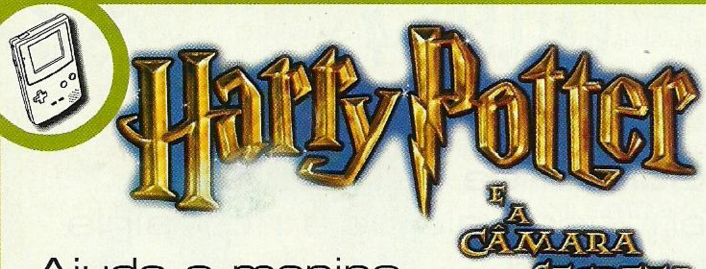
Em **Hamtaro: Ham-Hams Unite!**, você guia Hamtaro numa busca para localizar os seus amigos perdidos. Ao longo do caminho você conhecerá Boss, Bijou, Cappy, Snoozer, Jingle e muitos outros roedores.
Hamtaro explora a ClubHouse e o mundo externo, interagindo com outros hamsters e aprendendo novas Ham-Chat palavras. São mais de oitenta expressões para se conhecer até o final do jogo, elas ficam guardadas no Notebook e podem ser consultadas a qualquer momento. O ratinho pode se comunicar, resolver puzzles e muito mais.

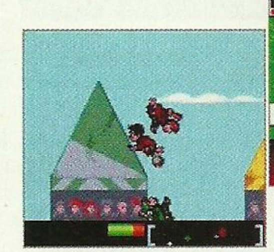
**Busca pelos amigos perdidos e pelas sementes de girassol**

Seu objetivo é localizar os moradores da ClubHouse – um tipo de hotel para hamsters – para isso você precisará realizar diversas tarefas no jogo. Saber escolher bem as palavras em cada situação é fundamental para que o resultado da comunicação se transforme em progresso.
Se Hamtaro estiver ao lado de uma árvore, por exemplo, você poderia escolher "Tack-Q" para rolar contra a árvore ou "Scoochie" para escalá-la.
Além da peregrinação, nosso amiguinho pode colher sementes de girassol, um vício alimentar entre os pequeninos. Essas sementes podem ser comercializadas. Você vai até uma loja e compra um item de vestuário, um objeto de decoração e muitas outras tralhas.
Livre-se dos preconceitos e conheça essa galera nota dez! Aposto que a experiência será agradável.

**Ronny Marinoto**



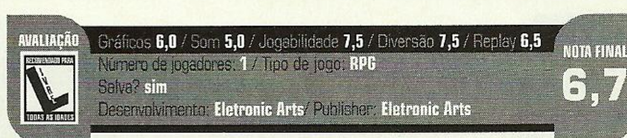




### Ajude o menino bruxo a encontrar a câmara secreta

Harry Potter e a Câmara Secreta coloca novamente o menino bruxo na tela do Game Boy Color e encerra os lançamentos para o portátil.
O elfo Dobby faz uma visita à casa dos tios de Harry para alertá-lo do perigo que ele correrá se voltar a Hogwarts para completar o segundo ano de seus estudos. Mas isso parece não ser motivo suficiente para impedi-lo e, com a ajuda do amigo Rony, Potter voa para encarar mais esse desafio.
A lenda diz que um grande monstro vive numa câmara secreta embaixo da escola. Se a câmara for aberta, todos os estudantes que não forem descendentes legítimos de bruxos serão mortos pela criatura.
**Câmara Secreta** é um RPG e utilizo o mesma engine do primeiro game. Você terá que ajudar o pequeno bruxo a desvendar todo o mistério que ronda os corredores do castelo e salvar seus amigos "sangue ruim". Rony e Hermione serão os parceiros de Harry e o ajudarão com habilidades que poderão ser usadas nas batalhas. Por exemplo, o rato de estimação de Rony poderá usado para roubar itens e atacar inimigos. Além disso, Potter possui uma coleção de cards e com eles pode fazer grandes ataques mágicos.
Mas nem só de batalhas vive um bruxo, Harry pode jogar Quadribol, participar de duelos de feitiços, assistir às aulas de magia com o novo professor Gilderoy Lockhart e terá que pensar muito para solucionar diversos enigmas, antes de encontrar a Câmara Secreta.

**Renato Siqueira**



# Preparese para a Batalha!

# PC MULTIPLAYER

PLAY ESPECIAL

CONRAD EDITORA

**O GUIA DEFINITIVO**

**SAIBA COMO SE DAR BEM NO MUNDO**

# ONLINE

**■ WCG 2002**
O BRASIL ESTEVE NA CORÉIA PARA O MAIOR CAMPEONATO ONLINE DO MUNDO

**■ COUNTER-STRIKE**
ESTRATÉGIAS DE COMBATE ASSINADAS PELOS CAMPEÕES

**■ O PC PERFEITO**
AS PLACAS, CHIPS E ACESSÓRIOS COM AS QUAIS VOCÊ SEMPRE SONHOU

**■ JOGOS IMPERDÍVEIS**
THE SIMS ONLINE, DUNGEON SIEGE, UNREAL 2, STAR WARS GALAXIES

R$

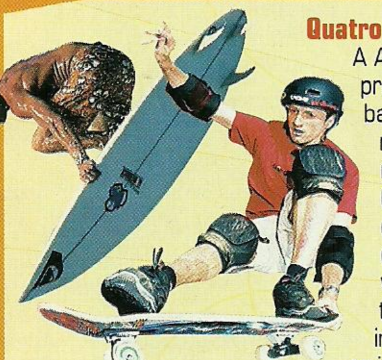
7 898009 602836

## Sua melhor arma está nas bancas



# ACTIVISI

## Tradição da empresa e empenho na modernização, sustentam os


Acima, Kelly Slater e Tony Hawk, franquias de sucesso da empresa

### Quatro visionários e um sonho

A Activision foi uma das poucas produtoras que resistiu aos altos e baixos da indústria de jogos, mantendo-se firme e forte durante mais de vinte anos de existência. Ok, vamos considerar que você não esteve congelado nas últimas duas décadas e que, pelo menos uma vez na vida, já colocou as mãos em algum título da Activision. A lista cobre inúmeros gêneros e plataformas, desde os jurássicos **Kaboom** e **Pitfall**, de 1981, até as atuais franquias **Tony Hawk's Pro Skater** e **X-Men**. Que atire o primeiro joystick quem nunca varou noites jogando **Enduro** ou enfrentando intermináveis batalhas contra o irmão pela supremacia em **River Raid**!

A Activision faz parte da trajetória dos games. Para entendermos um pouco da história da empresa, é necessário regressar no tempo, precisamente à década de 70. A idéia começou a brotar dentro dos corredores da Atari, a gigante fundada por Nolan Bushnell que popularizou os consoles domésticos.

No início de 1977, ainda nos primórdios da companhia de Bushnell, a divisão conhecida como VCS (Video Computer System) foi criada para atuar em sintonia com o departamento de Arcades, chamado Coin-op Division. A nova equipe cuidaria da programação do Atari 2600. Basicamente, eles deveriam pegar os títulos lançados nos fliperamas e convertê-los para o sistema caseiro.

Diferente das outras produtoras, que caçavam talentos em escolas de engenharia, a Atari simplesmente anunciava nos jornais. O que poderia ter sido um desastre, tornou-se extremamente vantajoso, pois além do baixíssimo custo, a equipe de programadores mostrou-se exímia em extrair o máximo do processador Stella, que equipava o console. A primeira leva de contratados contava com quatro profissionais, entre eles Allan Miller que, ainda na faculdade, havia participado da criação dos Arcades **Space Race** e **Tank**. Mais duas levas de contratações foram feitas antes de outubro daquele ano, data em que o aparelho foi lançado.

Sob a supervisão de Bushnell, a equipe de programadores, que totalizava vinte pessoas, trabalhava em clima de vadiagem. Atrasos, saídas mais cedo do trabalho e festas durante o expediente eram comuns. O pessoal adorava a liberdade exagerada. A direção da empresa, no entanto, não. Bushnell comandou o projeto somente até 1978, quando foi substituído por Ray Kassar. A mudança de mentalidade foi imediata. Dos US$ 78 milhões arrecadados no primeiro ano da empresa, Kassar fez o montante saltar para US$ 2 bilhões em três anos. Mas havia discordâncias internas. Além de não gostarem do novo chefe, o pessoal da VCS reclamava constantemente de não receber mérito algum pelo sucesso. Todo o crédito ia para o Coin-op. Irritado com a situação, Allan Miller juntou os amigos Bob Whitehead, Dave Crane e Larry Kaplan para exigir mudanças. Eles se consideravam artistas e acreditavam que deveriam ter o mesmo tipo de tratamento dado a escritores e músicos, que ganhavam salários muito maiores. A reivindicação não surtiu efeito e, em 1979, eles deixaram a Atari.

## Para saudosistas

A empresa ToyMax licenciou dez jogos da Activision para criar um "controle-console" de apenas US$ 20 (encontrado no site www.amazon.com). O aparelho chama-se Activision Classics 10-in-1 TV Games e traz os títulos **Pitfall**, **Atlantis**, **Boxing**, **Tennis**, **River Raid**, **Spider Fighter**, **CrackPots**, **Freeway**, **Ice Hockey** e **Grand Prix**. Funciona com quatro pilhas pequenas.

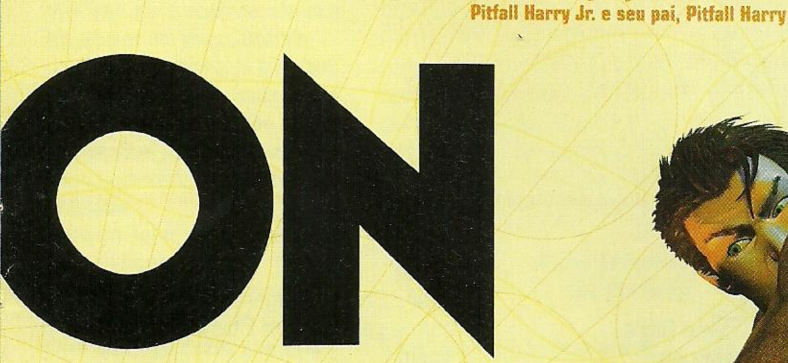
## Para futuristas

Um acordo recente realizado entre a Activision e a empresa Jamdat (www.jamdatmobile.com), especializada em telefones celulares e aplicações sem fio, prevê o lançamento de toda a linha de esportes radicais da linha $O_2$ para telefones portáteis. Ainda sem data planejada, os games envolvidos são **Tony Hawk's Pro Skater**, **Kelly Slater's Pro Surfer**, **Shaun Palmer's Pro Snowboarder**, **Travis Pastrana's Pro Moto-X** e **Shawn Murray's Pro Wakeboarding**.

## Isto também é ACTIVISION

**Outros sucessos da empresa**

- **Alien Vs. Predator** (SNES)
- **Ghostbusters** (NES)
- **Mech Warrior** (SNES)
- **Nightmare Creatures** (N64)
- **Pitfall – The Mayan Adventure** (SNES)
- **Radical Rex** (SNES)
- **Spider-Man: The Movie** (GC)
- **Stuart Little 2** (GBA)
- **Vigilante 8: Second Offense** (GBA)
- **X-Kaliber 2097** (SNES)




Ao lado, duas gerações de aventureiros: Pitfall Harry Jr. e seu pai, Pitfall Harry

## pilares do sucesso!

Por **Nelson Alves Jr.**

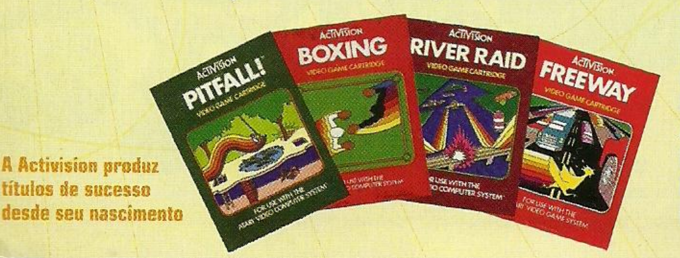
### Lunáticos à vista

Cientes de que tinham talento suficiente para fazer fortuna, o quarteto procurou a Wilson, Sonsini, Goodrich & Rosati, uma consultoria especializada em abertura de novas empresas. O plano era montar uma equipe de criação de jogos para o Atari 2600. Eles tinham talento técnico de sobra, mas faltava um administrador. Foram aconselhados pela WSGR a procurar James Levy, um homem de negócios que fez carreira na indústria fonográfica. O último passo foi dado com o investimento da Sutter Hill, indicada pela consultoria para financiar o projeto. Equipe formada e dinheiro no bolso, eis os ingredientes básicos para que, em abril de 1980, a Activision iniciasse suas operações.

O que a nova companhia não imaginava era que enfrentaria grandes dificuldades nos meses seguintes. O primeiro obstáculo foi a desconfiança de outras empresas do ramo. A maioria esmagadora julgava que Levy tinha enlouquecido para comandar a Activision. Já havia tantos cartuchos de Atari no mercado, que seria improvável convencer os jogadores a gastarem mais dinheiro, diziam. Some-se a isso o detalhe dos royalties. Quem estaria disposto a bancar de US$ 3 a US$ 5 por título para uma empresa que acabara de nascer? Mesmo assim eles enfrentaram a questão e demonstraram algumas idéias em junho de 1980, na Consumer Electronic Show (CES).

Pretendiam lançar quatro títulos até o final daquele ano. No meio do caminho, outro contratempo, agora mais complicado. A Atari entrou na justiça alegando que a Activision não possuía direitos de criação para o console 2600. O processo, no entanto, foi ganho pelos novatos, já que o sistema de negócios implantado na indústria previa liberdade para que produtoras independentes criassem games para as fabricantes de hardware.

Durante um ano e meio, a Atari procurou impedir a Actvision de funcionar. Todas as tentativas foram frustradas. Enquanto isso, a empresa de Miller, Whitehead, Dave e Larry tornava-se uma mina de ouro, transformando até antigos desafetos em aliados, como a Mattel, que havia chamado Levy de lunático e agora pagava para a Activision criar títulos para o Intellivision. Até mesmo a Atari quebrou a cara quando percebeu que o lucro real vinha dos jogos e não do hardware. Conclusão: Ray Kassar também precisou dos games da Activision para sobreviver.




A Activision produz títulos de sucesso desde seu nascimento

Pitfall: The Mayan Adventures (SNES)

Nightmare Creatures (N64)

X-Kaliber 2097 (SNES)

Alien Vs. Predator (SNES)

Stuart Little 2 (GBA)

Radical Rex (SNES)

Mech Warrior (SNES)

BioMetal (SNES)

Ghostbusters (NES)

### Clássicos imortais

O que se seguiu foi uma enxurrada de títulos que se tornaram clássicos instantâneos: **Pitfall**, **Boxing**, **Tennis**, **Decathlon**, **Enduro**, **Kung Fu Master**, **River Raid**, **Freeway**, **H.E.R.O.** e **Keystone Kapers** são apenas alguns exemplos. Em 1988, a empresa chegou a mudar o nome para Mediagenic, mas voltou atrás quatro anos depois. O tempo passou, mas o poder de fogo continuou o mesmo. Criando para todas as plataformas imagináveis, novos e impressionantes títulos surgiram, como as séries criadas pelo estúdio $O_2$, especializado em esportes radicais. Nesta lista entram os títulos **Tony Hawk's** (skate), **Matt Hoffman's** (ciclismo), **Kelly Slater's** (surf) e **Shaun Palmer's** (snowboard). Fora isso, a Activision ainda adquiriu inúmeras outras produtoras de peso. Raven Software (**Soldier of Fortune**), NeverSoft (**Spiderman**), Gray Matter (**Return to Castle Wolfenstein**), Treyarch (**Spiderman: The Movie**) e Z-Axis (**Agressive Inline**) são as mais conhecidas. N

# TOP SECRET

*O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!*

## Mario Party 4



**Tabuleiro Bowser's Gnarly Party**
Complete todos os cinco tabuleiros jogando no modo Story e conquiste todos os presentes do seu personagem. Bowser vai desafiá-lo em seu tabuleiro e se você conseguir vencê-lo, poderá acessar o Tabuleiro Bowser's Gnarly Party, basta colocar o cursor sobre Koopa e mover para a direita.

**Sala de minigames**
Escolha qualquer personagem e complete o game jogando no modo para um jogador, para habilitar a opção Extra Room com os seguintes minigames: Goomba Stomp, Beach Volleyball e Panel Panic.

**Dificuldade Expert**
Termine o game com qualquer personagem jogando nas dificuldades, Easy, Medium e Hard para habilitar a Expert.

**Provocação**
Durante a passagem pelo tabuleiro, pressione L para fazer uma provocação ao adversário.

**Presentes**

**Bolo de aniversário**
Vença o desafio Beach Volley Folley no modo torneio.

**Prato do Boo**
Mantenha-se mergulhado por sete segundos ou mais no minigame Take A Breather.

**Porta-retrato do Boo**
Complete o minigame Mario Speedwagons em menos de dez segundos.

**Relógio do Goomba**
Derrube mais de cem dominós no minigame Domination.

**Prato do Goomba**
Passe por mais de quinze páginas no minigame Bookworm.

**Prato fo Koopa**
Complete o minigame Right Oar Left com um tempo menor que 45seg.

**Prato do Shy Guy**
Complete o minigame Dungeon Duos em menos de 1min30s.

**Prato do Toad**
Complete o quebra-cabeças de 40 peças no Jigsaw Jitters em menos de 3min.

**Chaleira do Toad**
Complete o quebra-cabeças de 30 peças no Jigsaw Jitters em menos de 2min.

**Copo do Toad**
Complete o quebra-cabeças de 20 peças no Jigsaw Jitters em menos de 1min.

**Prato do Bowser**
Complete o minigame Mario Medley com tempo menor que um minuto.

**Daisy**

**Chaleira do Bowser**
Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

**Boneca**
Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

**Cama**
Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

**Flores**
Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

**Criado mudo**
Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

**Mesa**
Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Daisy.

**Yoshi**

**Lâmpada Bowser**
Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

**Boneco**
Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

**Computador**
Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

**Ovo**
Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

**Sapatos**
Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

**Mesa**
Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Yoshi.

**Donkey Kong**

**Miniatura do Bowser**
Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

**Boneco**
Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

**Barril**
Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.

**Caixa**
Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.






# Mortal **Kombat Advance**



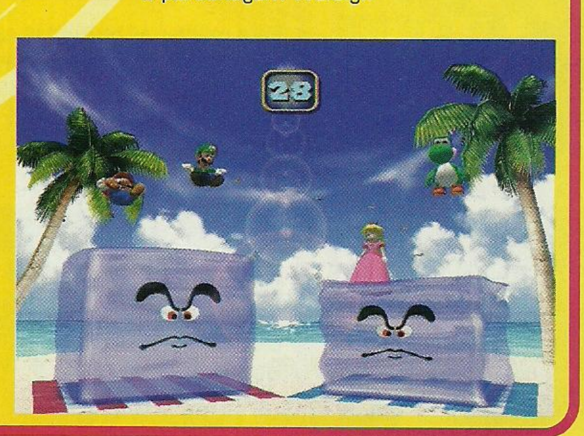
**Jogue com Human Smoke**
Complete o game na dificuldade Warrior. Inicie um novo jogo e coloque o cursor sobre o espaço vazio na tela de seleção de personagens para escolher Human Smoke.

**Jogue com Motaro**
Complete o game na dificuldade Master. Inicie um novo jogo e coloque o cursor sobre o espaço vazio na tela de seleção de personagem para escolher Motaro.

**Jogue com Shao Khan**
Complete o game na dificuldade Supreme Master. Inicie um novo jogo e coloque o cursor sobre o espaço vazio na tela de seleção de personagem para escolher Shao Khan.

**Mesinha**
Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.
**Árvore**
Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Donkey Kong.
**Luigi**
**Televisor do Bowser**
Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Luigi.
**Boneco**
Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Luigi.
**Bicicleta ergométrica**
Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Luigi.
**Cadeira**
Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Luigi.
**Halteres**
Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Luigi.
**Mesa**
Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Luigi.
**Mario**
**Vaso do Bowser**
Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Mario.
**Boneco**
Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Mario.
**Geladeira**
Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Mario.
**Sofá**
Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Mario.
**Mesa**
Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Mario.
**Televisor**
Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Mario.
**Peach**
**Quadro do Bowser**
Vença Bowser, jogando no modo Story com o personagem Peach.
**Boneco**
Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Peach.
**Cadeira**
Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Peach.
**Relógio**
Vença Shy Guy, jogando no modo Story com o personagem Peach.
**Mesa**
Vença Goomba, jogando no modo Story com o personagem Peach.
**Arca de tesouro**
Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Peach.
**Waluigi**
**Boneco**
Vença Koopa, jogando no modo Story com o personagem Waluigi.
**Calendário**
Vença Toad, jogando no modo Story com o personagem Waluigi.
**Cadeira**
Vença Boo, jogando no modo Story com o personagem Waluigi.






# Rocky



**Novas categorias**
Complete o modo Knockout Tournament na versão Bronze para habilitar a categoria Silver e termine o jogo nessa categoria para liberar a classe Gold.
**Mickey Goldmill**
Complete o modo Movie na dificuldade Champ, para habilitar o treinador do garanhão.
**Estátua Rocky**
Termine o jogo no modo Movie, jogando na dificuldade Contender e libere a estátua do lutador.



# **Star Wars:** The Clone Wars



**Passwords**
**CHOSEN1:** munição infinita para a arma secundária
**FRAGFIESTA:** todas as missões no modo Multiplayer.
**CINEMA:** todos os filminhos.
**ROGERROGER:** habilitar Battle Droid na fase Academy: Geonosis.
**FUZZBALL:** habilitar Wookie na fase Academy: Geonosis.
**YUB YUB:** três bônus de objetivos em cada missão completa.
**SAYCHEESE:** foto da equipe de programação. Para ver a imagem você precisa ter habilitado antes a opção The Sketchbook.



## Mat Hoffman's Pro BMX 2



**Atenção:** todas as seqüências devem ser executadas rapidamente na tela com as palavras Press Start.

**Seleção de fases**
B, →, →, Y, ↓, B. Este truque vai abrir todos as fases no modo Road Trip.

**Pezão**
Y, →, ↑, →, ↑, B.

**Habilite Day Smith**
Y, ↑, ↓, ↑, ↓, B.

**Habilite The Mime**
Y, ←, →, ←, →, ←.

**Habilite Vanessa**
Y, ↓, ←, ←, ↓, B.

**Habilite Volcano**
Y, ↑, ↑, A, ↑, ↑, A.

**Roupa BMX**
X, Y, ←, →, ←, X.

**Roupa Elvis**
X, L, L, ↑, ↑.

**Modo Tiki Battle**
L, L, ↓, R, A, L.

**Liberar todas as músicas**
L, ←, ←, →, →, →, A, A.

**Fases para o modo Road Trip**

**Fase Boston**
B, ↑, ↓, ↓, ↑, B.

**Chicago**
B, ↑, Y, ↑, Y, B.

**Las Vegas**
B, R, ←, L, →, B.

**Los Angeles**
B, ←, Y, Y, ←, B.

**New Orleans**
B, ↓, →, ↑, ←, B.

**Portland**
B, A, A, Y, Y, B.

**Seqüências de vídeo**

**Cory Nastazio**
R, B, X, X, B, B, B, R.

**Joe Kowalski**
R, ↑, A, Y, ↓, R.

**Kevin Robinson**
R, A, Y, ↓, ↑, R.

**Mat Hoffman**
R, ←, X, ←, X, ←, R.

**Mike Escamilla**
R, X, A, A, X, A, A, R.

**Nate Wessel**
R, ↓, Y, X, ↓, Y, X, R.

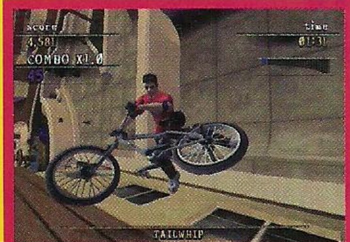
**Ruben Alcantara**
R, ←, →, ←, →, ←, →, R.

**Rick Thorne**
R, L, →, R, ←, R.

**Seth Kimbrough**
R, ↑, ↑, X, X, X, R.

**Simon Tabron**
R, L, L, R, L, L, R.




## Star Fox Adventures



Não existem códigos para habilitar truques em SFA, mas se você já conversou com o gigante de pedra, deve ter notado que ele oferece a opção "Game Well Maze", que nada mais é que um pequeno labirinto onde você coloca os "tokens" adquiridos durante o jogo e destrava algumas opções extras na tela de abertura. Cada token custa 20 scarabs e os locais onde você os encontra são:

**1 -** Dentro da loja em ThornTail Hollow. Destrava os créditos do game.

**2 -** Depois do canhão no começo de Ice Mountain. Exploda a parede com uma Bomb Spore e pegue o token para habilitar a seleção de músicas.

**3 -** No final do rio em SnowHorn Wastes pegue o token que conta a história de uma pessoa má.

**4 -** Para ativar a linguagem dino, plante uma Moonseed logo antes de entrar na Krazoa Shrine de Moon Mountain Pass.

**5 -** Se você encontrar os três bebês de uma certa mamãe em LightFoot Village, ela ficará contente e abrirá o caminho para que você pegue o token que conta a história de um amigo.

**6 -** Antes de entrar em Volcano Force Point Temple, plante uma Moonseed à esquerda da entrada e ganhe uma mensagem de James McCloud.

**7 -** Para conhecer seu destino, use o Portal Device em uma porta em sua segunda visita ao Ocean Force Point Temple.

**8 -** Use o canhão em Cape Claw para abrir um buraco embaixo das docas. O token de lá habilita um novo modo gráfico no game.



## Guilty Gear X



**Habilite Dizzy**
Vença Dizzy em sua versão demoníaca jogando no modo Survival.

**Habilite Testament**
Vença Testament em sua versão demoníaca jogando no modo Survival. Alternativamente, vença Testament no estágio 9 e Dizzy no estágio 10 do modo Arcade.

**Modo Extra**
Jogando no modo Survival, detone os lutadores em suas versões demoníacas e habilite o Extra Mode. Neste modo, você poderá executar novos movimentos e especiais.

**Modo Original**
Termine o jogo no modo Survival e abra o Original Mode.

**Mudar a roupa**
Na tela de seleção de personagens, pressione Start ou Select quando escolher seu lutador.

## Tony Hawk's Pro Skater 4



Para realizar as manobras especiais a seguir, o jogador precisa estar com a barra medidora cheia.

**Bob Burnquist**
BS One Foot Smith: ↑, ↓, Y.
Samba Flip: ←, →, X.
Sit Down Air: ←, ↓, X.

**Tony Hawk**
Barrel Roll: ←, ↓, B.
Froggy Grind: ←, ↓, Y.
The 900: →, ↓, X.

**Kareem Campbell**
B-Ballin Slide: ←, →, Y.
Double Blunt Slide: ↓, ↑, Y.
Kickflip Backflip: ←, ↓, X.

**Rune Glifberg**
Backfoot Flip Nosegrab: →, ↑, X.
BS Crail Slide: →, ↓, Y.
Kickflip Kickflip: ←, ↓, B.

**Steve Caballero**
Daffy Grind: ↑, ↓, Y.
FS 540: ←, ↓, X.
Kickflip Superman: →, ↑, B.

POWERLINE (11) 3814-8044



## Star Fox 64

**Tenho o jogo Star Fox 64, para o Nintendo 64, mas não consigo ganhar as medalhas das fases. Já me disseram que eu preciso abater um certo número de inimigos, mas quantos em cada fase?**

**Elvis, Osasco/São Paulo**

Aqui está a lista de fases e inimigos a serem abatidos em cada uma para que você conquiste suas medalhas:

| Fase | Inimigos | | |
|---|---|---|---|
| Corneria | 150 | Sector Y | 150 |
| Meteo | 200 | Katina | 150 |
| Fortuna | 50 | Solar | 100 |
| Sector X | 150 | Macbeth | 150 |
| Titania | 150 | Aquas | 150 |
| Bolse | 150 | Zoness | 250 |
| | | Sector Z | 100 |
| | | Area 6 | 300 |
| | | Venom | 200 |



## Rainbow Six

**Já tentei de tudo e não encontro a área para entrar com as Passwords no jogo Raibow Six. É preciso usar algun truque ou terminar o game para isso?**

**Ricardo Wosniak dos Santos, Via e-mail**

Não é necessário terminar o jogo, Ricardo, mas você deverá remover o seu memory Card, para que opção Passwords aparecerá na tela. Aí é só entrar com o código.





## Vigilante 8: Second Ofense

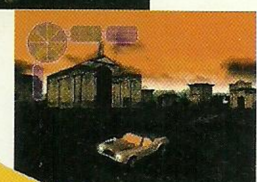
**Gostaria de saber onde digito os códigos que encontrei em uma Nintendo World antiga. Tenho as senhas, mas não sei onde inseri-las, já procurei em todas as opções e não achei nenhuma área chamada Passwords. Valeu NW!**

**Raul Stramasso, Guarulhos/SP**





Simples. Para abrir a área de Passwords faça o seguinte: entre na tela de opções, selecione Game Status, coloque o cursor sobre um personagem qualquer e aperte juntos os botões L e R.



## Conker's Bad Fur Day

**Estou travado no capítulo "It's War", quando um avião cai sobre a saída dos barcos. O sargento pede para que eu detone o avião com uma carga "TNT", que é carregada por um soldado. Eu o levo para perto do avião, mas ele se senta e fica parado. Como eu faço para destruir o avião?**

**Carla Sofia Duarte Silva, Guarulhos/SP**

Empurre a caixa de metal até que ela fique em frente à rampa, no final da descida. Isso evita que o homem-bomba caia na água. Bata à porta do banheiro, quando o cara sair, empurre-o ladeira abaixo e ele vai parar no bloco. Leve-o para a esquerda passando pelas plataformas. Deixe-o próximo ao avião. Volte, vá até o painel de controle da arma e atire no pobre diabo para explodir a aeronave.



## Perfect Dark

**Estou travado na fase do "Carrigton Institute", jogando no modo Perfect. Não sei o que fazer depois que pego a arma experimental.**

**Eder Sapojo, Via e-mail**

Seu próximo objetivo é destruir as informações. Vá ao escritório de Carrington e use o laser para abrir o cofre. Selecione a opção Short Range e mire exatamente no centro do cofre. Isso destruirá as informações sensíveis que estão lá dentro.





## Wario Land 3

**Queria saber como faço para agarrar e jogar meus inimigos? Essa ação é necessária para se estourar pedras que bloqueiam o caminho.**

**Henrique Tadeu de Castro Fernandes, Via e-mail**

Aproxime-se do inimigo e aperte o botão B para pegá-lo, em seguida, aperte novamente B para jogá-lo. Se quiser um arremesso mais distante, segure B pressionado por um tempo antes de jogar o cara.

### EMPACOU?

**Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!**

Escreva para

**PERGUNTE AOS PILOTOS**
**NINTENDO WORLD**
**Rua Simão Dias da Fonseca, 93**
**Aclimação**
**CEP: 01539-020**
**São Paulo / SP**

ou mande um e-mail para:
**pilotos@nintendoworld.com.br**

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

# WALUIGI

Se você virar o "M" de ponta-cabeça, o que aparece é um "W". E se você pegar a personalidade dos irmãos Mario e Luigi e virar de cabeça pra baixo, quem aparece são Wario (Gallery da NW 28) e Waluigi. Tudo o que os Mario Bros. têm de bonzinhos, a dupla Wa-Wa tem de perverso. Existem teorias de que os dois são irmãos, mas isso nunca foi confirmado oficialmente. Cansado de viver à sombra do sucesso do irmão de Mario, Waluigi tramou a revolução em silêncio e durante anos treinou tênis com os melhores do mundo para desbancar seu rival, quando estreou em Mario Tennis, para Nintendo 64. Ele é alto, magricelo e também usa suspensórios, como seu alterego do bem, mas seu modelo de bigode tem mais o "estilo cafajeste". Apesar de ser um chato de galocha, ele foi convidado para as últimas festas do Mario e promete aparecer em outros games no futuro – quem sabe até numa aventura-solo.

## Games que viram a cabeça de qualquer um:

| | | |
|---|---|---|
| Mario Tennis | N64 | 2000 |
| Mario Party 3 | N64 | 2001 |
| Mario Party 4 | GC | 2002 |

Esportes favoritos: tênis, paredão, pingue-pongue.
Passatempos prediletos: bater nas bolinhas e festejar na casa dos outros.
Desejos: emagrecer mais uns quilinhos, ter o bigode mais descolado do mundo e tomar o lugar de Luigi.

# Tudo sobre o game que é a maior roubada

INVASÃO HARRY POTTER: 7 jogos diferentes! Escolha o seu favorito

Edição de Natal 100 PÁGINAS!

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY

EGM ZIFF DAVIS MEDIA AUTHORIZED PUBLISHER

grand theft auto Vice city

TUDO SOBRE O GAME MAIS VENDIDO DO ANO
- OS MELHORES CARROS E ARMAS
- ESTRATÉGIAS DE SOBREVIVÊNCIA
- OS BASTIDORES DA PRODUÇÃO

EXCLUSIVO
AS PRIMEIRAS INFORMAÇÕES DE
ENTER THE MATRIX

DIRETO DA FRANÇA
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

CONRAD EDITORA

REVIEWS
- Phantasy Star Online (GC)
- FIFA 2003 (PC)
- Blinx: The Time Sweeper (Xbox)
- Ratchet & Clank (PS2)

PREVIEWS
- Devil May Cry 2 (PS2)
- Starcraft: Ghost (todos)
- Unreal Championship (Xbox)
- Minority Report (todos)

dezembro de 2002 #9 R$6,50

Tudo sobre o game mais vendido do ano: de estratégias para sobreviver na cidade aos bastidores da produção. E mais: como trabalha um game tester, os sete novos jogos de Harry Potter e todos os lançamentos quentes do verão.







Peça ao seu jornaleiro.

Visite também o site www.egmbrasil.com.br

FRACTA